闘うパソコンゲームマガジン
昭和61年4月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻 第4号 通巻第16号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号
コンプティーク
Vol.16 1986 4月号
定価380円
またまたスーパーマリオにワールド-1発見！
袋とじ企画
ちょっとエッチなソフト
エミーⅡMSX2版
かくれキャラ全公開
ボンバーマン
人気ゲーム
必勝法
ファミコン
忍者ハットリくん
ディグダグⅡ
マイティボンジャック
パソコン
ザナドゥ
ハイドライドⅡ
特集
ディスクが当る
大懸賞付き
ファミコンディスク
人気大爆発!!
●ディスクソフト第1弾ゼルダの伝説
●ディスクファックスでネットワーキング

ハレー彗星、大接近

一生に一度見ることができるか、できないかのハレー彗星が76年ぶりにやって来る。85年9月頃から
最大接近の86年2月を頂点に夏頃まで思う存分にハレー彗星の軌跡を天体望遠鏡で楽しもう！

優れた性能、使いやすさは抜群……スタンダードシリーズ

小、中、高校生、ビギナーに最適。性能は一級品。操作も簡単。手軽に天体観測が楽しめます。

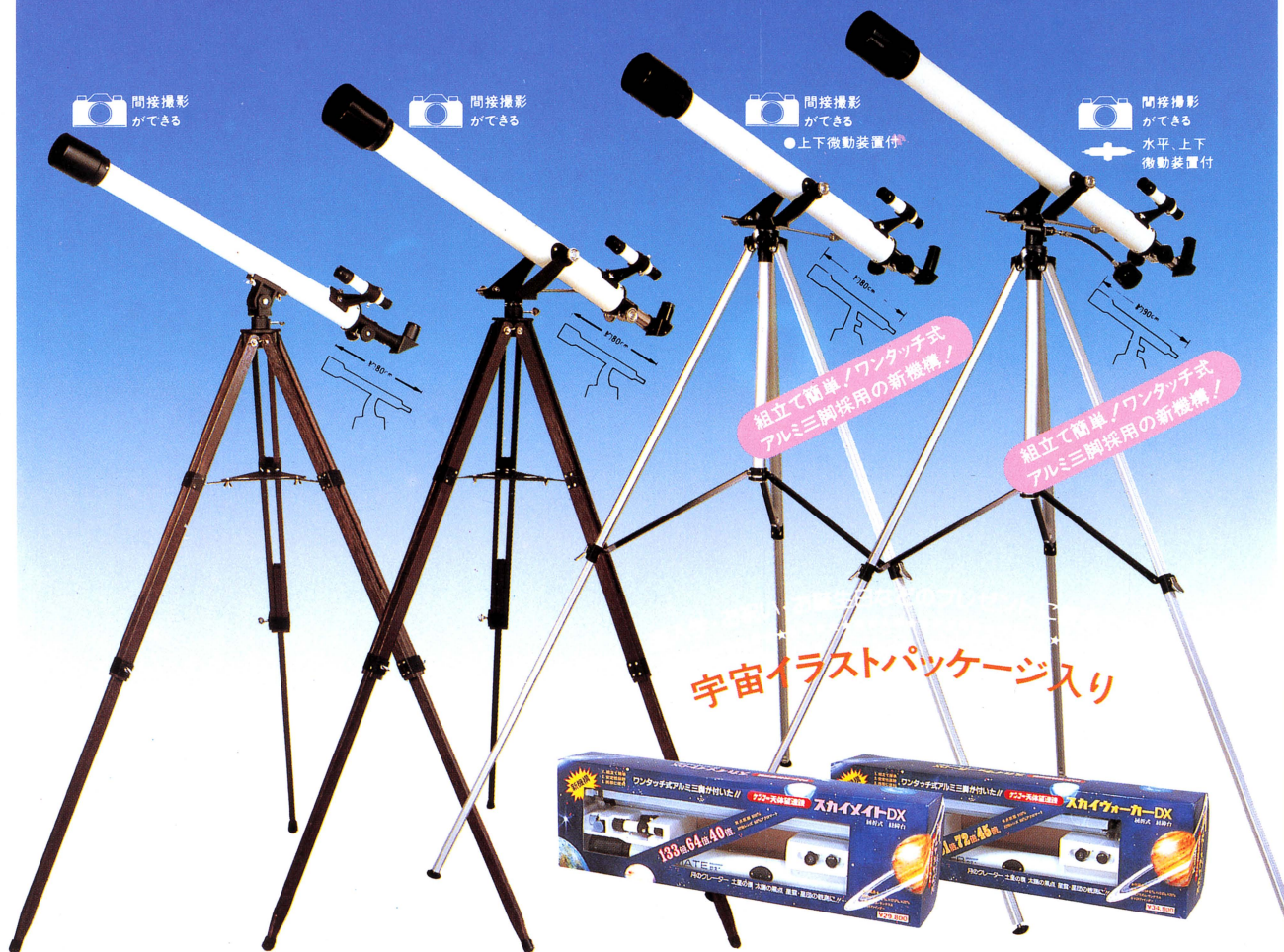
間接撮影ができる

間接撮影ができる

間接撮影ができる
●上下微動装置付

間接撮影ができる
水平、上下微動装置付

組立て簡単！ワンタッチ式アルミ三脚採用の新機構！

組立て簡単！ワンタッチ式アルミ三脚採用の新機構！

宇宙イラストパッケージ入り

ジュニアスター普及型

標準価格 ¥16,500 屈折式・経緯台〈木製三脚つき〉

●対物レンズ有効径	50㎜(アクロマート)
●焦点距離	800㎜
●接眼レンズと倍率	F8㎜……100倍 F20㎜……40倍 地上用T-18㎜……44倍

●口径比……1:16　●極限等級……10.2等
●集光力……51×　●ファインダー……6×24
●分解能……2.32″　●重量・約2.3kg(三脚含)
●付属品……サングラス・天頂ミラー

ムーンライト普及型

標準価格 ¥22,500 屈折式・経緯台〈木製三脚つき〉

●対物レンズ有効径	60㎜(アクロマート)
●焦点距離	800㎜
●接眼レンズと倍率	H8㎜……100倍 H15㎜…53倍　H25㎜‥32倍 地上用T-18㎜……44倍

●口径比…1:13.3　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……6×24
●分解能……1.93″　●重量・約3.2kg(三脚含)
●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム
太陽絞りキャップ

スカイメイトDX普及型

標準価格 ¥29,800 屈折式・経緯台〈ワンタッチ式アルミ三脚付〉

●対物レンズ有効径	60㎜(アクロマート)
●焦点距離	800㎜
●接眼レンズと倍率	SR6㎜……133倍 K12.5㎜……64倍 K20㎜……40倍

●口径比…1:13.3　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……6×24
●分解能……1.93″　●重量・約3.7kg(三脚含)
●付属品……サングラス・太陽絞りキャップ・
ダイアゴナルプリズム(天頂観測用)

スカイウォーカーDX普及型

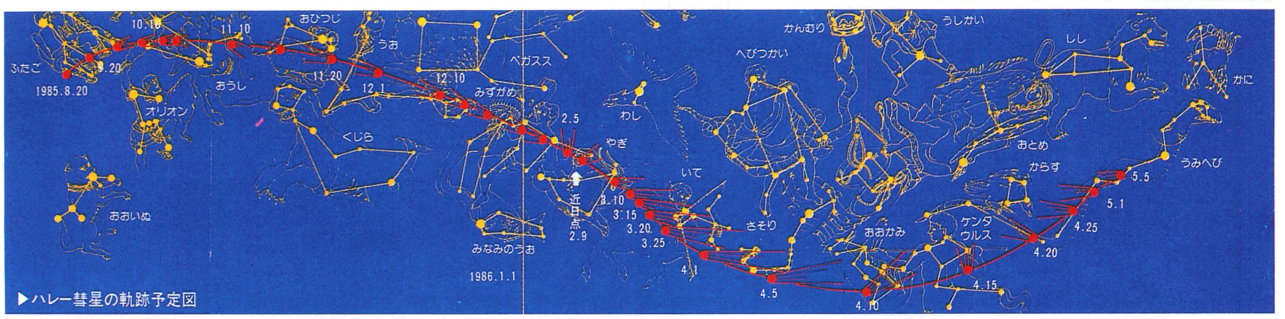
標準価格 ¥34,800 屈折式・経緯台〈ワンタッチ式アルミ三脚付〉

●対物レンズ有効径	60㎜(アクロマート)
●焦点距離	910㎜
●接眼レンズと倍率	SR6㎜……151倍 K12.5㎜……72倍 K20㎜……45倍

●口径比…1:15.1　●極限等級……10.7等
●集光力……73×　●ファインダー……6×24
●分解能……1.93″　●重量・約4.1kg(三脚含)
●付属品……サングラス・太陽絞りキャップ・
ダイアゴナルプリズム(天頂観測用)

●お求めは、全国のカメラ店、デパート、眼鏡店でどうぞ。

ケンコー天体望遠鏡

▶ハレー彗星の軌跡予定図

世界初のシステム型経緯台、組合せも自在…KDS〈システム〉シリーズ

ビギナーからマニアまで使用目的に合せてシステムを生かせる高級タイプ

●各種共、理振法準拠品

間接・直接撮影が共にできる
全周微動(水平・上下)装置付

間接・直接撮影が共にできる
全周微動(水平・上下)装置付

NEW

間接・直接撮影が共にできる
全周微動(水平・上下)装置付

KDSシリーズは世界初の経緯台のシステム型天体望遠鏡です。共通プレート採用により鏡筒の交換は自在、小口径望遠鏡から大口径へグレードアップも思うがまま。ケンコーKES・NEシリーズ(赤道儀)との互換性もありますから、赤道儀部のみの購入でシステムアップも計れます。

📷:カメラマークによる説明はケンコースコープアダプターによる撮影の可否を示しています。

SYSTEM 高級型 KDS★607

標準価格 ¥46,000 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

- ●対物レンズ有効径………60㎜(アクロマート)
- ●焦点距離………700㎜
- ●接眼レンズと倍率: SR6㎜……116倍 / K12.5㎜……56倍 / K20㎜……35倍
- ●口径比…1:11.7　●極限等級……10.7等
- ●集光力……73×　●ファインダー……5×25
- ●分解能……1.93″　●重量…約6.9kg(三脚含)
- ●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

SYSTEM 高級型 KDS★609

標準価格 ¥48,500 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

- ●対物レンズ有効径………60㎜(アクロマート)
- ●焦点距離………910㎜
- ●接眼レンズと倍率: SR6㎜……151倍 / K12.5㎜……72倍 / K20㎜……45倍
- ●口径比…1:15.2　●極限等級……10.7等
- ●集光力……73×　●ファインダー……5×25
- ●分解能……1.93″　●重量…約7.1kg(三脚含)
- ●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

SYSTEM 高級型 KDS★810

標準価格 ¥62,000 屈折式・経緯台〈木製伸縮90cm三脚付〉

- ●対物レンズ有効径………80㎜(アクロマート)
- ●焦点距離………1,000㎜
- ●接眼レンズと倍率: SR6㎜……166倍 / K12.5㎜……80倍 / K20㎜……50倍
- ●口径比…1:12.5　●極限等級……11.3等
- ●集光力… 131×　●ファインダー6×30(広視界型)
- ●分解能……1.45″　●重量…約7.8kg(三脚含)
- ●付属品……サングラス・ダイアゴナルプリズム

株式会社ケンコー
東京販売部 〒176 東京都練馬区中村南3の18の8 ☎03(999)6066代表
大阪販売部 〒542 大阪市南区南船場1の4の11(モリビル) ☎06(262)2641代表
名古屋営業所 〒460 名古屋市中区丸の内3の14の5 ☎052(961)9146代表
福岡営業所 〒812 福岡市博多区奈良屋町1の20 ☎092(281)1319代表

1986 Apr. Vol.16 発行／角川書店 4月号

コンプティーク もくじ CONTENTS

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

ファミリー コンピュータ™ 特集

ディスクシステムからファミコンネットワークまで

ファミコンディスク人気大爆発!!

How to Win 人気ゲーム必勝法

ファミコン編 この3本でキミはヒーロー

パソコン編 強力2大ソフト完全制覇

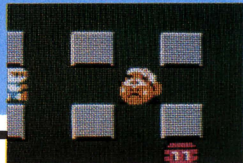
トップシークレットテレフォン付

スーパーマリオにワールドー1発見！

地下帝国がジグソーになった!!

㊙コマンド付き隠れキャラ全公開

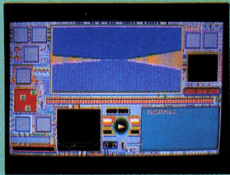
エミーII

エッチ度倍増、MSX2版

ついに活動開始！

今月のポスター
●南野陽子ちゃんのポスター
撮影／小林ばく
ヘアメイク／林カツヨシ(N.Y.PROJECT)
スタイリスト／高橋陽子

●ディグダグIIゲームマップ
協力／株式会社ナムコ
イラスト／十枝内淳一

COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／小林ばく
ヘアメイク／林カツヨシ(N.Y.プロジェクト)
スタイリスト／高橋陽子
モデル／南野陽子

▶TVドラマ『スケバン刑事II』で大活躍。レコードの方も『さよならのめまい』が大ヒット中の南野陽子ちゃん。表紙だけでなく、ポスターにも、アイドルデータバンクにも登場してくれちゃうぞ!!

完ペキLIVEは、菊池桃子だっ!! アミハマ、美奈子、少女隊、その子、美穂と女のコいっぱい!! 映画は「キャバレー」バグ&隠れキャラ情報、「北斗の拳」、関根勤インタビュービデオは「東京女子高生制服図鑑」秘密探索は"どんべえ"で決まりっと!!

ザナドゥ
XANADU ™
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
A new type real time role-playing game by Falcom
4/11 新発売
FM-7/77
FM77AV
(FM音源)
5"ディスク
3.5"ディスク 各¥7,800
予約受付中
好評発売中!
X1/C/F
X1 turbo/turbo II
テープ版(2本組) ¥6,800
5"ディスク(2枚組)
●シングルディスクでも使えます
¥7,800
PC-8001mkIISR 専用
PC-8801/mkII (SR FR MR は不可)
PC-8801mkIISR/FR/MR専用
5"ディスク(2枚組)
●シングルディスクでも使えます
各¥7,800
PC-9801E/F/M/U/VF/VM
5"ディスク 2DD, 2HD
3.5"ディスク 2DD
8"ディスク2D 各¥7,800
●テープ版はDISK版と画面の絵が異なります。●X1Dはテープ、3インチとも使用できません。●カセット版・X1以外の発売予定はありません。
Produce and Supervision : Kow Yokoyama. Photo : Masaki Okumura
Falcom
日本ファルコム株式会社
SST
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル TEL.0425(27)4121(代)
通信販売 送料無料
▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・コンプティーク 係宛までお申し込みください。
スタッフ募集：モノを創り出す仕事はオモシロイ！（プログラマー・イラストレーター・音楽担当・編集担当）アルバイト可

撃てばいいってもんじゃない。
オマケ、一撃!
キミの戦力となる謎のファミコイン付き。
ファミリーコンピュータゲーム
ジャイロダイン
GYRODINE
3月中旬発売 標準小売価格 4,900円
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー
ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

ハドソンのファミリーコンピュータ™用カセット

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

忍者ハットリくん ただ今参上!!

脅威のアクションシューティングゲーム

3月5日 堂々発売!
HFC-NH
希望小売価格 4,900円

忍者ハットリくん

忍者は修行でござるの巻

レベル設定モード付き　修業のレベルは4段階。より厳しい修業に挑戦するでござる.!!

ボンバーマン

バイナリィランド

チャレンジャー

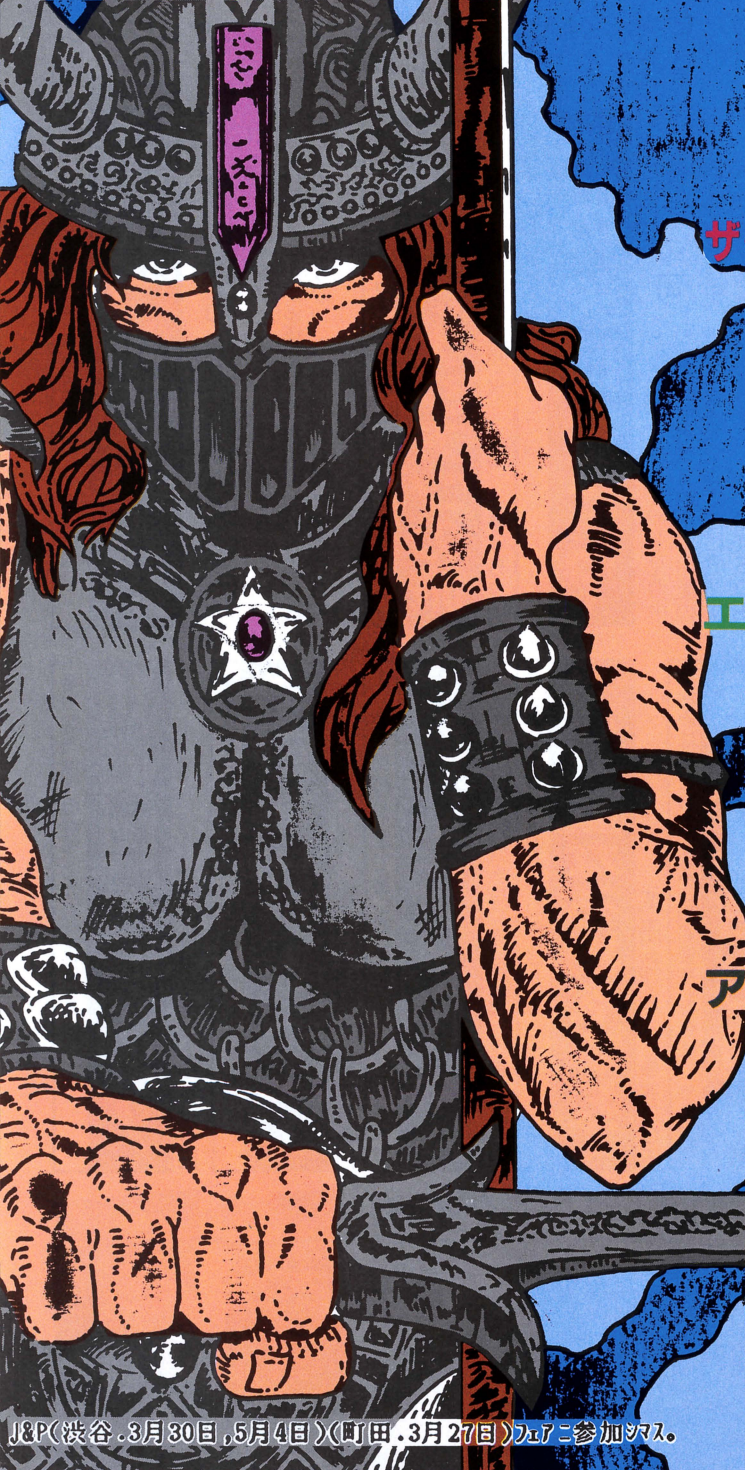
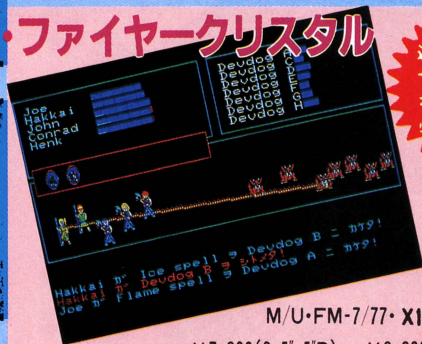
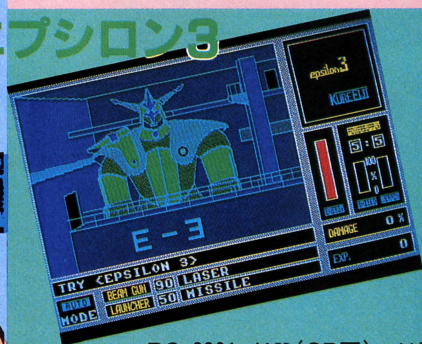
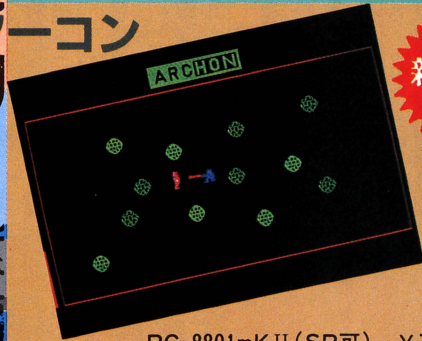
キャラクターシール（プーヤン、チャレンジャー、ボンバーマン、バイナリィランド、忍者ハットリくんについています）を3枚集めて送ってね。（実物は、直径5cmです。）

※「プーヤン」はコナミの商標です。

オリジナルバッジがもれなく当たるわくわくキャンペーン実施中!!

ボンバーマン、バイナリィランド、チャレンジャー、ファミコンの人気ソフトのキャラクターバッジ3個セットが、いまなら全員にもらえます。

欲しい人は●パッケージのフタについているキャラクターシールを3枚集め、100円切手、返信用封筒を同封して、ハドソンまで送ってね。●返信用封筒のおもてには、キミの郵便番号、住所、氏名をお忘れなく。●シール、返信用封筒、100円切手を封筒に入れたら、そのうらにも郵便番号、住所、名前、年齢を忘れずに。●送り先　東京都新宿区市谷田町3-1-1　ハドソンビル　ハドソン「オリジナルバッジセット」係まで。●しめきり61年3月31日。当日消印有効。——わからないことがあったら、お父さん・お母さんに聞いてください。それでもわからないときは、☎03-235-2108に問い合わせてください。

本社・ハドソン札幌　〒062　札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル　☎011-841-4622
ハドソン東京　〒162　東京都新宿区市谷田町3丁目1-1ハドソンビル　☎03-260-4622
ハドソン大阪　〒556　大阪市浪速区下寺2-3-2　☎06-644-4571
営業所：東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ

君は、ヒーローになれるかっ!?
ソフトウェア ラインアップ
ザ・ブラックオニキス
SST
PC-80SR・
PC-88(SR)
PC-98/F/M
U・FM-7/77・X1・MZ-2500
¥5.800(C)・¥7,800(3.5″,5″D)・¥8,800(5″2HD,8″D)
ザ・ファイヤークリスタル
遊ぶ為にはザ・ブラックオニキスが必要です!
PC-88(SR)
PC-98/F
M/U・FM-7/77・X1 ¥5,800(C)
¥7,800(3.5″,5″D)・ ¥8,800(5″2HD,8″D)
エプシロン3
PC-8801mKII(SR可) ¥7,300(5″D)
アーコン
新発売
PC-8801mKII(SR可) ¥7,800(5″D)
ザ・ムーンストーン
発売が遅れて申し分けありません。全力を上げて開発中です。今しばらくお待ち下さい。
J&P(渋谷.3月30日,5月4日)(町田.3月27日)フェアニ参加シマス。
スタッフ募集!! B.P.S.では今, CP/M, MS/DOS, OS9上のアセンブラをできる明るいプログラマー，翻訳できる方（正社員，アルバイト）を募集しています。
ビー・ピー・エス
〒222 横浜市港北区篠原東3-1-9
☎(045)421-7421
BPS

Hello Challenger Book
ハロー・チャレンジャー・ブック

話題のアドベンチャー・ゲーム・ブック!!

この物語の主人公はあなたです。ストーリーは、いくつにも分かれていて、結果は何通りも用意されています！　さあ冒険に挑戦!!

●きみは著者の奇想・奇才に勝てるか!?

タイムバブルからの脱出

影山貴市

君の名前は北条麟。バブル世界に送りこまれて、タイムビーイングのゲームに挑戦させられる。パワーグローブを獲得し、無事、元の世界に戻れるかどうか!?

新書判●450円

●成功か失敗か、それは判断力とサイコロ次第!!

魔法使いナシアンの旅

滝永悟

●450円

●天使になれるか？愛のとりこになるか？

愛の矢は誰に？

雅孝司

あなたはキューピット見習中の天界の少女。地上での愛の使いの実習中。カップルをつくるのに成功するかどうか——!?

●450円

●あなたは大金を手に入れられるか!?

10億円を奪え！

雅孝司 ●400円

●あなたは宇宙の平和を守れるか？

宇宙植民地を救え！

影山貴市 ●450円

●日本で初めて！本で楽しむシミュレーションゲーム

撃突！第7機装兵団 モニュメントの謎

構成・高橋昌也 ●520円

●一人前の女魔法使いをめざしてチャレンジ!!

女魔法使いフィルス 聖なる樹を求めて

武田邦人 ●420円

●きみは果たして—敵の「最終要塞」を撃破できるか!?

惑星連合の危機

高橋昌也 ●420円

●あなたは果たして—財宝を手に入れられるか!?

エイリアン地底魔城

原作・菊地秀行／文・ミント・クルセダーズ●400円

●あなたは英雄？　それとも——死体!?

騎士ローラン 妖魔の森の冒険

武田邦人 ●380円

●あなたはアイドル？　それとも——平凡なOL!?

出発！スターへの道

高橋昌也 ●380円

㈱朝日ソノラマ
東京都中央区銀座4—2—6
〒104 ☎03（563）6021〜3

STAR CHALLENGE SERES

スター・チャレンジ・シリーズ

新書判
●各400円

Hello Challenger Book

ゲームブックの本場で大人気！

クリストファー・ブラック著
ゲーム・ブック翻訳版

成功か失敗か——それを決めるのは君の判断力！

●君は宇宙の英雄になれるか⁉

① 惑星危機一髪

長井裕美子訳

君は惑星連合の新人諜報部員だ。相棒は2—Tor。基地コスモスを宇宙の敵から守るのが、君の重大なる任務だ。さあワープするぞ！

●緊急事態発生！その時、君は——⁉

② 侵略者はアンドロイド

猪俣美江子訳

宇宙ステーション本部に侵入した敵を倒せ！武器はマイクロ・パルサーと君自身の冷静な判断力だ。成功を祈る。

●謎に迫るのは君と2(トゥー)—Tor(トー)!!

③ びっくりハウスの謎

羽田詩津子訳

「宇宙遊園地惑星」で連合軍の戦士が続々と行方不明に…。その謎を突きとめるのは君と2—Tor。愛艇チャレンジャー号で、さあ出発！

●君は秘密をあばけるか⁉

④ 太陽虫(サン・ウォーム)の秘密

長井裕美子訳

銀河の彼方で恒星が次々に消えてゆく犯人は太陽虫か⁉ 異星人の陰謀か？バイオスーツに身を固め、君は秘密に迫る!!

●新物質「ノビウム」とは何か⁉

⑤ 銀河の略奪者

長井裕美子訳

謎の新物質「ノビウム」を追い求めるハンターと略奪者たち！「ノビウム」とは一体何か——？それを探るのが君の役目だ！2—Torとワープ。

●凶悪空間へ急いでワープだ!!

⑥ 宇宙魔境

羽田詩津子訳

誰もが恐れて近づかない凶悪な空間——それが宇宙魔境だ。君の使命は、その秘密のベールをはがすことだ!!

私たちは子供だましではないゲームを創りたい。

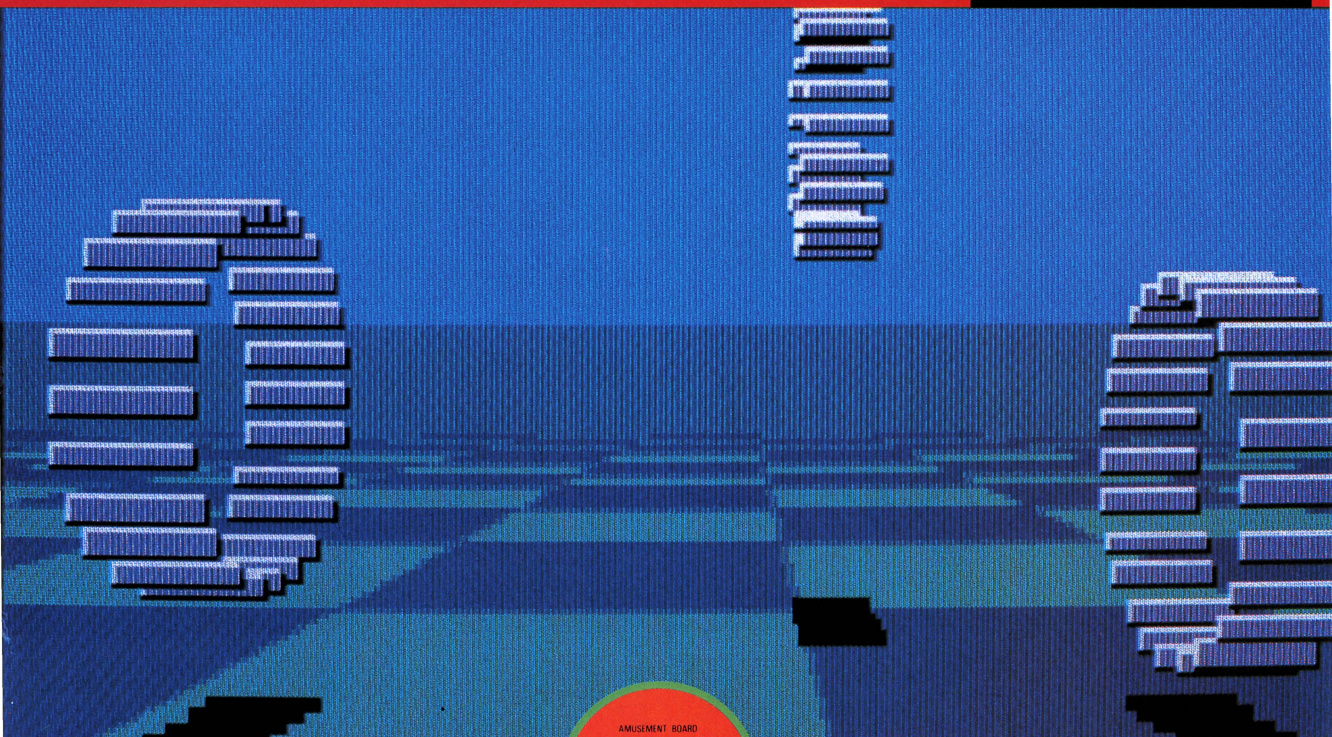
SYSTEM SACOM

HOSODA-BLG, 22-8 RYOGOKU 3-CHOME, SUMIDA-KU, TOKYO 130 JAPAN
TEL 03-635-5145 FAX 03-635-5148

新映像世代に贈る　マーク・フリント第4弾！

コンピューター・グラフィックス

ZONE

パーソナルコンピュータがまだ入ることを許されていない領域、誰も触れたことのない視覚体験。マーク・フリントがPC9801上で遂にそれを実現した。完璧に計算されシミュレートされた三次元の物体がパースペクティブな空間を自在に飛び回わる。毎秒１５枚の高速描画が、まるでCGのビデオを見ているような錯覚へあなたを誘なう。今、パーソナルコンピュータゲームは、メンタルからフィジカルへ。あらゆる三次元シミュレーションゲームの頂点にたつマーク・フリントの最高傑作［ZONE］活動開始。

AMUSEMENT BOARD
AMD-98
完全対応
GAME

PC-9801/E/F/M/VF/VM/U2

5インチ／2HD·2DD·2D　8インチ／2D　3.5インチ／2DD　¥7,800

［ZONE］
AMDテレホンサービス
TEL 03-635-5147

製作・発売元／システム・サコム
〒130 東京都墨田区両国3-22-8 細田ビル2F　TEL:03-635-5145 FAX:03-635-5148
■AMDテレホンサービス………TEL:03-635-5147
■ 電話によるお問い合わせは、月〜金AM10:00〜PM5:00の間、お受けしております。
上記時間以外のお電話はご遠慮下さい。

AMD-98とは

システムサコムが開発したPC9801シリーズ専用のサウンド＋ジョイスティックボードです。詳しい資料ご希望の方は、ハガキでご請求下さい。

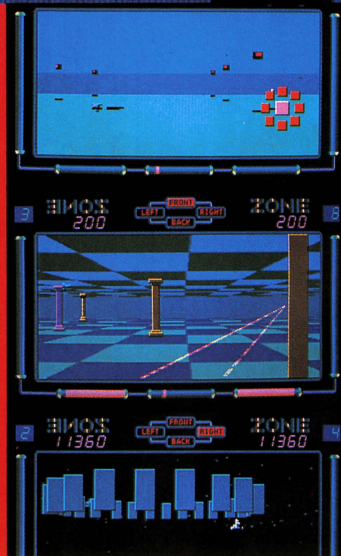
通信販売のごあんない

システムサコム製品が、お近くのショップで手に入らない方、手に入りにくい方は、通信販売をご利用下さい。ご希望の方は、製品名、お手持ちのシステムに関するデータ、住所、氏名、電話番号を明記の上、代金を現金書留で、弊社「通販係」まで、お送り下さい。(送料無料)

角川書店

蘇る50年代。

(よみがえ)

角川春樹事務所創立10周年記念作品

1986 CABARET

ゴールデンウィーク(4/26(土)より)
東宝洋画系公開

男には、ダンディズム。女には、ロマンス。
ジャズの旋律が、かなしいほど似合っていた。
絶望から生まれた希望の時代。

製作・監督 音楽監督 角川春樹

主演 野村宏伸 三原じゅん子
鹿賀丈史 倍賞美津子
——他、豪華キャスト出演

原作——栗本 薫

キャバレー 栗本 薫 CABARET

文庫380円

同時上映

退屈じゃないのは
オートバイだけなんだ

彼のオートバイ 彼女の島

原作■片岡義男●文庫380円
製作/角川春樹 監督/大林宣彦
主演 原田貴和子・渡辺典子
竹内 力・高柳良一・三浦友和
主題歌=「彼のオートバイ、彼女の島」
唄=原田貴和子(角川レコード)
●3月21日発売 キャニオン・レコード

Left Alone Marlene

主題歌 **レフト・アローン** ●作詞=ビリー・ホリディ ●作曲=マル・ウォルドロン 唄 **マリーン** (CBS・ソニー)

●12インチ・シングル 12AH1993 ¥1,200 Ⓐレフト・アローン Ⓑ-1 メディテーション Ⓑ-2マイ・ファニー・ヴァレンタイン
●シングル 07SH1733 ¥700 Ⓐレフト・アローン Ⓑレフト・アローン(インストゥルメンタル・ヴァージョン)

シングル、12インチ・シングルともに絶賛発売中!!

詳しくは角川文庫の折り込みチラシをご覧ください。
全国縦断試写会
応募券 ㋙

去年の12月号でコンプティーク情報部を発足。アッという間に月日が流れ、もう春になってしまった。4ヶ月もたって、情報部員の数も50人を突破。そこで、一気に全員の名前を発表することになったのだ。このなかに、キミの知っている人はいるかな？

部員名簿

ここに発表する部員は、去年の12月号〜今号までの間に、コンプティークに名前入りで情報が載った人たちです。県名のあとの〈 〉内には、その人のポイント（右ページ参照）です。(50音順・敬称略)

Super Special

★木村直喜（福井県）〈11〉

★白水秀和（佐賀県）〈11〉

Special

■曽我秀樹（東京都）〈6〉

General

●阿久津秀行（兵庫県）〈2〉
●明日見　亮（北海道）〈2〉
●荒井　裕之（香川県）〈3〉
●猪狩　雅之（東京都）〈4〉
●石川　　郁（広島県）〈3〉
●石橋　博和（東京都）〈1〉
●石本　　勝（大阪府）〈1〉
●大嶋　龍也（新潟県）〈2〉
●大西　祥平（東京都）〈2〉
●大野　貴光（東京都）〈4〉
●岡　　吉宏（京都府）〈1〉
●小川　幸雄（茨城県）〈2〉
●岡野　浩之（岐阜県）〈1〉
●上村　　悟（京都府）〈2〉
●紀田　健吾（京都府）〈2〉
●黒川　尚輝（神奈川県）〈4〉
●小暮　　拓（茨城県）〈1〉
●坂野　雄一（愛知県）〈3〉
●佐藤　　隆（大阪府）〈1〉
●佐藤　信夫（栃木県）〈1〉
●佐藤　久晃（福岡県）〈2〉
●塩谷　浩之（兵庫県）〈2〉
●清水　忠司（愛知県）〈1〉
●篠山　雅弘（岡山県）〈2〉
●鈴木　寛徳（東京都）〈3〉
●高田　俊光（富山県）〈2〉
●高橋　秀樹（広島県）〈2〉
●田村　　隆（新潟県）〈1〉
●徳永　正浩（東京都）〈3〉
●仲川　　賢（神奈川県）〈2〉
●中村　篠史（東京都）〈2〉
●中山　晴彦（愛知県）〈2〉
●二井　吉一（兵庫県）〈2〉
●新田　光生（島根県）〈2〉
●浜田　くん（福井県）〈1〉
●原田　順二（東京都）〈3〉
●藤永　和仁（三重県）〈1〉
●藤本　幸司（兵庫県）〈2〉
●細川　藤修（富山県）〈2〉
●本田たもつ（神奈川県）〈2〉
●松尾　くん（神奈川県）〈3〉
●松橋　靖子（神奈川県）〈2〉
●松本　健司（北海道）〈2〉
●真島　康博（兵庫県）〈2〉
●水野　くん（熊本県）〈3〉
●三原　くん（宮崎県）〈3〉
●村井　　薫（岡山県）〈4〉
●森　　　周（大阪府）〈1〉
●保田　隆則（奈良県）〈2〉
●谷中　和彦（千葉県）〈1〉
●山川　尚美（静岡県）〈1〉
●山口　大介（静岡県）〈2〉
●山根　元樹（東京都）〈2〉
●吉川　　満（岐阜県）〈3〉
●渡部　清信（大阪府）〈2〉

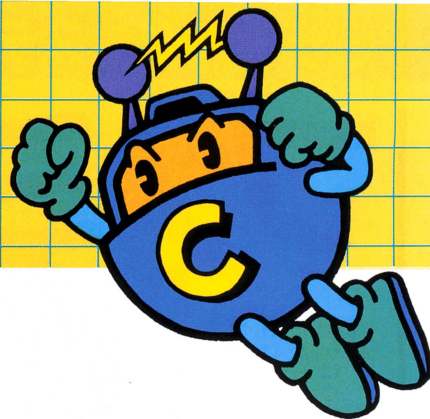
これが情報部員カードと副賞だ!!

▲スーパースペシャル部員にはこの部員証と、必勝法研究のために、なんとディスクシステムをプレゼント!!

▲スペシャル部員にはこの部員証と、編集部連絡用にコンプティーク特製テレフォンカードと、研究用ソフトを1本プレゼント。

▲ジェネラル会員にはこの部員証とTシャツだ。

お願い

※上の名簿に名前が載っている方には、編集部よりカード作成のための調査票を発送いたしました。この本の発売日（3／8）までに届いていない方は編集部まで連絡してください。

めざせスペシャル会員

〈どうしたら情報部員になれるのか〉

まず第1に、情報を編集部の情報局に手紙で送る。そしてその情報がキミの名前でコンプティークに掲載されたとき、キミは情報部員として暖く迎えられるのだ。

〈どういう情報を送れば掲載されるか〉

キミがスゴイ、オモシロイと思うものなら何でもいい。ただし、他の雑誌に載っていたものや、友達に聞いた不確実な情報はダメ。キミが読んでいるような雑誌には編集部でも目を通している。また、編集部で確認できないようなものもダメ。ただし例外として証拠写真のあるものは掲載される可能性はある(マリオのW－9などがその例)。そしていちばん大切なことは、誰よりも速く情報を送るということだ。

〈情報部員になるとどうなるのか〉

キミの情報がコンプティークに掲載されると、まずキミのところへ情報部員調査票が送られる。これに答えて送り返してくれると、キミの名前を打ち込んだ情報部員カードが与えられる。そして同時にキミの部員ナンバーが編集部のコンピュータにインプットされるのだ。もちろん左ページの副賞もプレゼントされるのはいうまでもない。

〈情報部員のランクはどう決めるのか〉

送られてきた情報の内容によって、ポイントが与えられる。そのポイントが増えていくと、どんどん上のランクに進むことができるのだ。すでに部員になっているキミは、左の名簿で確認してみよう。各ランクは上の表のように決まっているので、あと何ポイント取ると上のランクに進めるかがわかってもらえると思う。また下の2人のように、スゴイ情報を送ってきてくれると、1発でスーパースペシャルということだってあるのだ。

部員ランクとポイントの関係	
スーパースペシャル	11～pts
スペシャル	6～10pts
ジェネラル	1～5pts

〈部員になるとどんな特典があるのか〉

まず、カードと副賞がもらえる。がもっと大切なことは、キミが1人の読者から、コンプティークのスタッフになるということだ。部員になると当然編集部との関係が強くなる。新作ソフトのモニター、各地のレポーター、必勝法の原稿などをお願いするようになっていく。もちろんこういった仕事には、ギャラも出る。また、次号から情報部員のページも作っていくので、そこでの活躍もできるというわけだ。

Special

1発スーパースペシャルも夢じゃない

ボンバーマンのシークレットコード

前号で5ページに渡って掲載した、スーパースクープ"ボンバーマン"のシークレットコード解読法を発見した佐賀県の白水秀和くん。前号ではVF750Fというペンネームで紹介したが、これはお兄さんの伸治くんとの共同ペンネーム。冬休みを完全につぶして解読したという努力に対して、文句なくスーパースペシャル部員の資格を与えてしまおう。

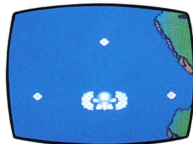
Super Special

スーパーマリオのワールド9を発見

もうひとりのスーパースペシャルは、福井県の木村直喜くん。スーパーマリオのワールド9の第1発見者だ。白水くんにくらべると、ラッキーだけという気もするが、情報の重要性をしっかりと理解して、証拠写真を撮っていた、という点を高く評価して最高位を与えることになった。この2人には、今みんなが欲しがるディスクシステムを送っちゃうぞ。

最新情報

今月もまた2人の情報部員が誕生した。たくさんの情報のなかから選んだ2大情報だ!!

ツインビー

キャンディを取るときに、セレクトボタンを押しながら取ると、弾が左右と上に1発ずつ出るようになる。2つ目のキャンディも同じように取ると、こんどはうしろにも弾が出るようになるのだ。この弾でベルを撃つと吸いつくんだ。(東京都・徳永正浩)

バイナリィランド

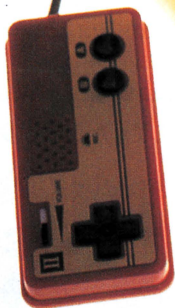
ABボタンを何回か押すと、"KIKU & MEGU LOVE STORY"と出るのは有名だよね。でもこれが、コントローラⅠとⅡのABボタンを押しながらリセットをかけるだけでできるんだ。クモの巣にかかると相手の名前を呼ぶよ。(神奈川県・松橋靖子)

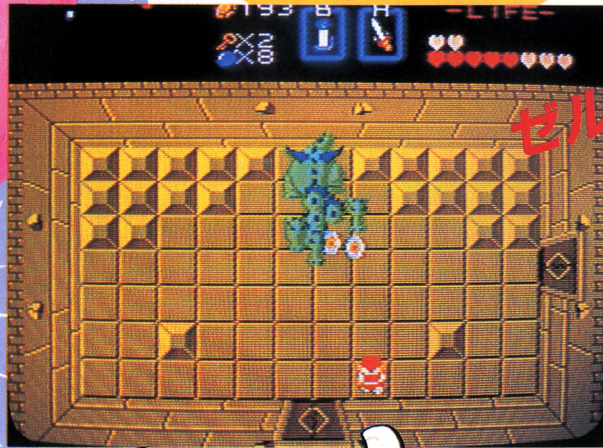
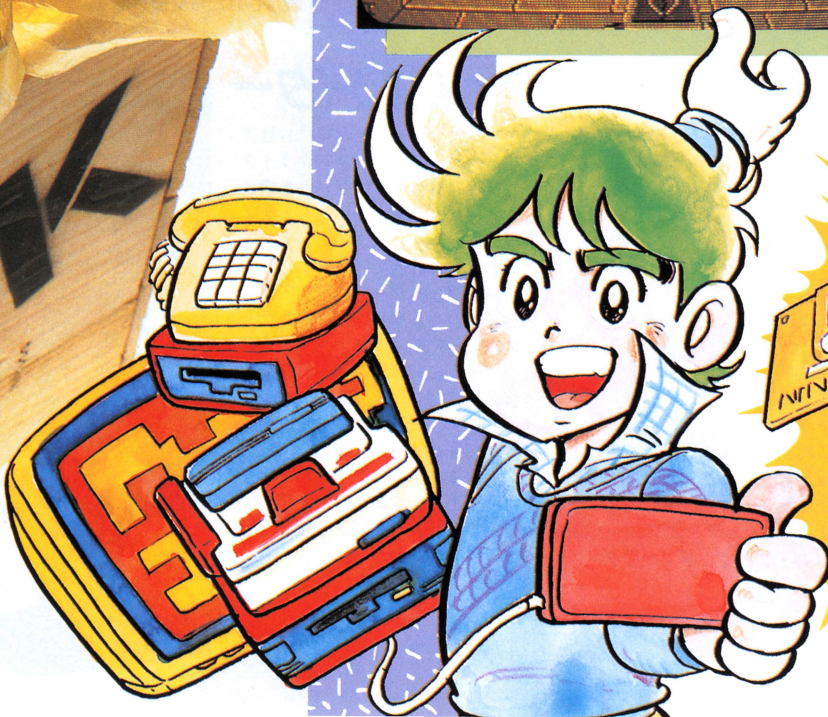
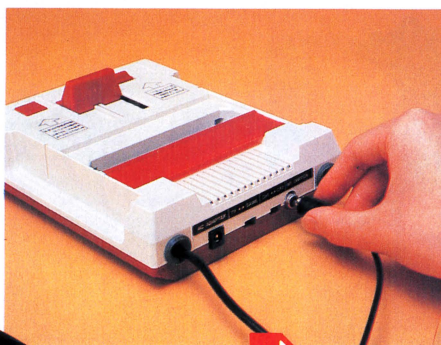
ファミコンディスク

待ちに待ったディスクシステムが、ついに発売された。キミはもう使ってみたかな? ディスクの発売によってファミコンの世界は大きく変わる! ウカウカしてるとライバルのあいつに負けちゃうぞ! 今回のコンプティークは、ディスクの使いかたから、ディスク版ゲーム第1弾「ゼルダの伝説」の紹介、オマケにウワサのファミコンネットワークの情報と、最新情報が満載! これを読んで、ライバルに一歩差をつけてくれ!

⇩ながらくお待た…のディスクシステム。記憶容量はカセットの3倍以上。ハイスコアを記録したり、ゲームの経過を記憶させておいて、途中から始めるなんて芸も持っている。この特徴をいかしてゲームの密度はグーンと濃くなる。

⇧ディスクシステムと同時にお目見えするのが、このディスクライター。このおかげで、最新人気ソフトが、待たされずに買えるようになるんだ。しかも安いぞ。もう「在庫切れ入荷待ち」のイライラとはオサラバだ。

協力/任天堂(株) 日本電信電話(株) スタッフ/撮影・鳥羽賢治 イラスト・スージィ甘金 イラストとまんが・すがや・みつる

ク人気大爆発!!

⇦ディスクシステムが発売されたと思ったらもうつぎのアイテムが噂されている。それが「ディスクファックス」。「ディスクファックス」とはなにか？そして「ファミリーコンピュータネットワーク」の正体は?超早耳情報!

⇦待ちに待ったディスクシステムを手に入れたら、さっそくゲームにチャレンジ。ディスクゲーム第1弾が、この『ゼルダの伝説』だ。さすがに内容も濃く、奥も深い。やっぱりディスクはスゴイゼ!! と思わずうなってしまうのだった。

まず、ディスクをセットし

←まず最初は、付属のＲＦ延長コードをファミコン本体に接続し、テレビから少しはなれた所に置き直す。ディスクシステムは磁気が大のニガテ。だから、このコードを使って磁気をたくさん出すテレビから少しはなしてやるんだ。

↑電池の方向が、ちゃんとしているのを確かめたらフタをして上にファミコン本体をのせる。ディスクシステムは上に本体をのせるのにちょうどいい大きさになっているんだ。カラーリングも本体に合わせてある。

←つぎにディスクシステムのフタを開けて単２乾電池６本をいれる。この電池が減ってくるとディスクシステムは動かなくなる。「作動中ランプ」が点灯しなかったり、「BATTERY ERR 02」とテレビに表示されたら交換しよう。

用語を知ろう。

RAM（ラム）

RAMというのは書きこみのできるメモリーの名前。いままでのゲームカセットと違って何回でも中身を書き換えることができるんだ。ディスクカードにはいっているプログラムのうち必要な部分だけをこのＲＡＭに書いておき別の部分が必要になったらまた書き換えるなんてことができる。だからカセットでは無理だった複雑なプログラムでも、ディスクカードとＲＡＭアダプターの組み合わせならＯＫ！　ゲームがグンとおもしろくなる。

ディスク

ディスクカードは、パソコンでおなじみのフロッピーディスクの仲間だ。フロッピーとちょっと違ってうず巻状にプログラムやデータが記録されている。１枚でこれまでのゲームカセットの３倍以上の情報を蓄えることができ、書きこみもできるから最高得点やゲームの途中経過を記録できる。ただしディスクカードはとてもデリケート。中を直接触ったり、磁石のそばに置いたらダメ！

ディスクライター

ディスクシステムと同時にお目見えするのが、この「ディスクライター」。ディスクカードにゲームを書きこむ機械だ。ゲームのはいったディスクカードは、これまでのカセットと同じようにお店で売ってるけど、「ディスクライター」の置いてあるお店では、もうやらなくなったゲームのはいったディスクカードを、新しいゲームに書き換えてくれる。書き換え料は、たったの500円。ウレシイ！しかも、品切れの心配はない。もう入荷待ちのイライラとはさよならだ。ゲームのはいった新品のディスクカードも、いままでのカセットよりはだいぶ安くなって2,500円から3,000円ってとこだ。

よう。

ディスクをもう手にいれたひとも、これから買おうと思っているひとも、注意したいのが、その使いかた。ディスクは、カセットよりデリケートなんだ。ちゃんとディスクシステムをセットして使わないと、せっかくのゲームがオジャンになりかねないぞ。それどころか、悪くするとディスクシステム自体がオシャカになっちまう。はやる気持ちをおさえて、まずはディスクシステムを使うときのルールをしっかり覚えておこう。

↑ディスクシステムにはいっているRAMアダプターを本体のカセット差しこみ口にしっかりといれる。ゲームカセットと同じ要領だ。この時、ケーブルは後ろから出るようにいれてくれ。さもないとぜんぜん動かないぞ!

↑RAMアダプターがしっかりはいってるのを確認したら、RAMアダプターから出ているコードの先をディスクシステムの後ろにあるコンセントに差しこむ。ここにもしっかりと差しこもう。

➡さて、これで準備はOK。ポイントは接続部分をしっかりと差しこむこと。それさえ守れば、まず問題ない。ファミコン本体のスイッチがオフになっているのを確認してACアダプターをコンセントにつなごう。

↓ディスクシステムはファミコン本体のスイッチがはいると自動的に動くようになっていて、それ自体にはスイッチはない。だからファミコンのスイッチをいれるだけでいい。もう一度、各部の接続を確かめてスイッチオン。

ゲームスタート

↑スイッチをいれると画面にマリオブラザーズがあらわれ、「PLEASE SET DISK CARD」という字がでる。それからディスクカードをいれる。ディスクカードはレコードと同じでA面とB面がある。とくに指示がなければA面を上にしていれよう。

←ディスクカードがはいると、ディスクの入り口の下のイジェクトボタン(これを押すとディスクが出てくる)が出てきて、その右の作動中ランプが赤く光る。(この間に、イジェクトボタンを押したり、リセットしたり、電源を切ったりするのは絶対にダメだ!) さあゲームスタート!

ディスクゲーム第1弾を遊んでみた！

THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™

このゲームの舞台はハイラルにある小さな王国だ。キミはリンクとなって大魔王ガノンを倒し、ガノンに捕えられた姫ゼルダをすくい出さなければならない。それには、王国のあちこちにちらばる9つの地下迷宮を探し出し、おそろしい怪物たちに守られた、8つのトライフォースの小片を手に入れ、数々のマジックアイテムも手に入れて、リンクを成長させていくんだ。

そう、このゲームはアクションRPGの一種で、いままでのファミコンのゲームでは、考えられないほど奥が深いんだ。リンクの最初の行動はすべてキミしだいで、何をしたらいいのかは、すべて自分でみつけて行動していかなければならないんだ。

それじゃ、元気にトライしてちょうだい。

LEVEL-1

リンクの成長にあわせて行動しよう。

ゲームの舞台の広さは8×16の128画面分と、ものすごく広い。まずはマップを作りながらゲームを進めた方が、断然有利に進めることができる。そして迷宮は、必ずレベルの低い方から順にプレイすることだ。そうすれば自然と謎はとけていくぞ。そうそう、お金をふやしたければ右上の方にいい所がある。レベル1に入る前に、マジカルシールドくらいほしいものね。

↑地上には、数多くの洞くつがあるので、見つけたら必ず中に入って、たしかめてみよう。

↑これが地上での戦闘画面だ。敵はテクタイト。ダメージを受けないよう横から攻撃しよう。

↑これがレベル1の迷宮。中には謎がいっぱい。

↑ついにトライフォースを見つけたぞ。

↑これがサブ画面。うまく使いこなそう。

ディスクシステムからファミコンネットワークまで

COMPTIQ

敵キャラクターの特徴、弱点を知れ!!

このゲームには、敵キャラクターも数多く登場する。まず地上では、リンクが弱いうちは、テクタイトやオクタロック以外はあまり戦わないほうがいいだろう。モリブリンと戦うときは、接近戦をさけて遠くから攻撃すること。そうそう、アモスには何か謎があるらしいぞ。

地下迷宮では、敵を選べないので慎重に戦おう。なかでも気をつけるのは、タートナックとライクライクだ。また、トライフォースのある部屋の前の部屋を守る巨大モンスターには、たいていの場合弱点があるので、いろいろためしながら戦うといいだろう。

←これがレベル1の親玉、アクオメンタスだ。

←レベル3の親玉は、なかなか手強いテスチタート。

←これはCMで有名なグリオーク。弱点はどこか？

ディスクシステムの利点をいかして遊ぼう。

こうやってみると「ゼルダの伝説」は、かなり時間がかかるよね。これを1回のプレイで終わらせようというのは無理な話だ。そこで活躍するのがディスクシステムだ。ディスクシステムのいいところは、なにも容量が多いだけではない。セーブ・ロードが自由にできるってことなんだ。たとえば、その日のプレイを終わらせたければ、セーブをしておいて、次にやる時は、その続きからやることができるし、その日のプレイが気に入らなければ、やり直すこともできる。また、自慢のキャラクターのセーブしてあるディスクを友だちの家へもっていって見せあうことだってできるぞ。友だちと会うたびに、状況を報告しあって、お互いのヒントにするというのもいいね。

また、友だちが3～4人集まった時は、みんなでプレイしてみるのもいいだろう。まず、ひとりがプレイして、ひとりは記録すればいい。あとの友だちは、プレイヤーにアドバイスをするってわけ。こうしてプレイしていれば、友だちとの仲も深まるし、ひとりではとけなかった謎も、とけるだろう。なによりもみんなでワイワイやるのは楽しいからね。

最後に、「ゼルダの伝説」に対しての感想だけど、とにかくおもしろいということを初めにいいたい。ファミコンでこれだけのソフトが作れるようになったということだけで、ディスクシステムには大満足だ。初めはリンクに何をさせたらいいのかもわからないけど、プレイを続けるうちに、だんだんと謎が解けていって、今まで何でもなかった場所が、重要な意味をもってくるなんて最高だね。このぐらいのレベルのソフトが、そしてそれ以上のソフトがこれから開発されることを多いに期待したい。

↑ついにみつけた。これが迷宮の入口だ。

↑危なくなったら、妖精の泉へ行ってみよう。

ディスクファックスネットワーキング

ディスクシステムが発売されたと思ったら早くもつぎのファミコンファミリーの誕生がウワサされている。それが「ディスクファックス」だ。「ディスクファックス」と同時に流れている話が「ファミリーコンピュータネットワーク」。ディスクファックスを使ってネットワークを作ってしまおうというのだ。いったい「ディスクファックス」とはなにか?「ファミリーコンピュータネットワーク」とはなにか?コンプティークが取材した㊙情報を大公開だ。

●ディスクファックスの構成

ディスクファックスを使うには、まずディスクシステムで送りたい情報をディスクカードに書きこむ。そのカードを取り出してディスクファックスにいれればＯＫ。自動的に相手に送ってくれる。受けるときはこの逆の手順。

新しいファミコンファミリー「ディスクファックス」

まずは「ディスクファックス」とはいったいなにか。ズバリ言うとこれは、ディスクシステム用のファクシミリ装置だ。「ファクシミリ」って名前は知ってるけど、実物を知らない人のために説明しよう。

ファクシミリは、紙に書いた文字や絵を電話線を使って送る装置だ。キミが送りたい文字や絵の書いてある紙をこの装置にセットして送りたい相手の電話番号を回すと、その文字や絵を読み取って、相手のファクシミリ装置に送ってくれる。いわば間に電話線をはさんで2つの場所に分かれているコピーマシンだ。

「ディスクファックス」では、紙に書いた情報のかわりに、ディスクカードに書かれた情報を電話線を通じて送るようになっている。もちろん送るだけじゃなくて、送られてきた情報をディスクカードに書きこむこともできる。だからキミと友だちが両方ともディスクファックスを持っていれば、電話線を通じてディスクカードに書きこまれた情報をやりとりすることができるようになるってワケだ。

「ディスクファックス」は、ディスクシステム同様に、ディスクカードを読み書きする本体がある。そして「ＲＡＭカード」のかわりに電話線に接続する特別な装置が付いている（専門用語でモデム、ＮＣＵと呼ばれるものだ）。実物は、まだ公表されてないから、ハッキリは言えないけど、たぶん、いまのディスクシステムとあまり見た目には変わらないものになるだろうと言われている。

「ディスクファックス」は、ディスクカードの特徴のひとつである「中身を自由に書き換えることができる」という特徴を生かして、電話線を使って情報交換をしてしまおうという画期的な装置なのだ。

クスでグ!!

ディスクファックスで2つのネットワーク

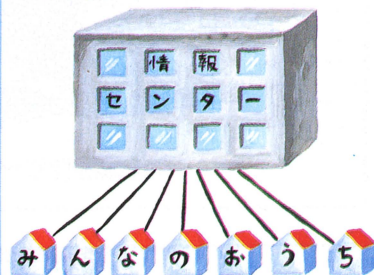
「ディスクファックス」が、どんなものか、だいたいわかったかな。これが一年以内に発売されそう、という情報が、いまファミコン界を飛びかっている。それと同時に流れているのが「ファミリーコンピュータネットワーク」構想だ。「ネットワーク」というと、なにやら大げさだけど、早い話が「ディスクファックスの使いかた」だ。いま流れている情報では、どうやら2つの使いかたがあるらしい。

まず最初のやつは、ごく単純。みんなが持っている「ディスクファックス」どおしで情報交換しようというものだ。情報交換用プログラムのはいったディスクカードを使うと、キミのデザインしたロードランナーやマッハライダーの画面を全国の友だちと交換できるようになるわけ。もし「お手紙ソフト」なんてのがでてくると、ディスクファックスを使った交信なんてのができるようになるかもしれない。ようするに、ディスクファックス用に作られるソフトしだいではいろいろな応用が可能になるわけだ。

どう?「ディスクファックス」っておもしろそうだろ。じつはこの「ディスクファックス」でキミたちに勉強してもらおうと計画しているところがある。いままでファミコンとは関係なかった、たとえば塾だ!「エ～～ウソ～～」って声が聞こえそうだが、じつは本当だ。しかも、こっちのほうが動きが活発だ。塾なんかが考えているのは、中央に普通のコンピュータを置き、それにディスクファックスを接続させるというもの。使いかたは、まず塾がキミに宿題用ディスクカードを渡す。それにキミが自宅のファミコンを使って答を書きこみ、ディスクファックスで塾のコンピュータに送るってぐあいだ。塾では、その解答をコンピュータで採点するわけ。これが第2のネットワークだ。ファミコンで勉強してもいいけど、ナンカもっと楽しい利用方法ってないものか?

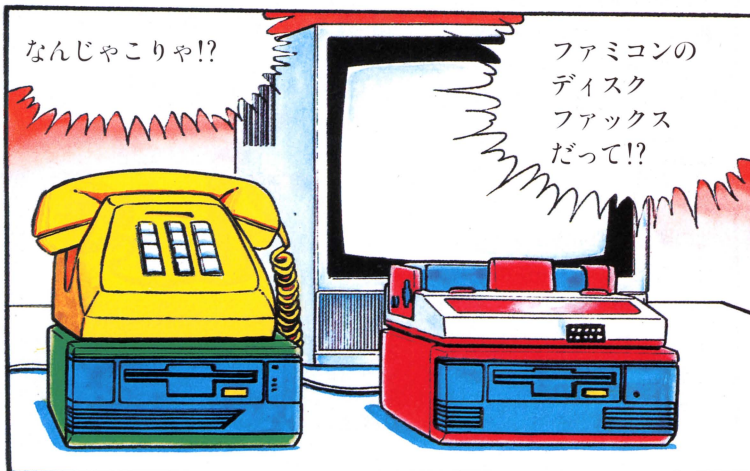
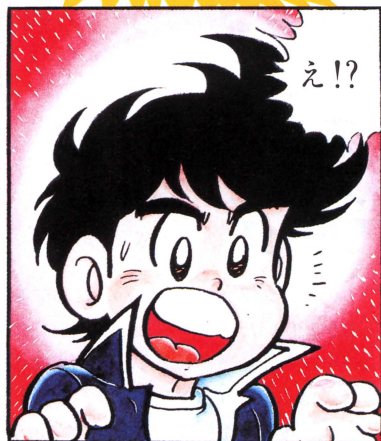
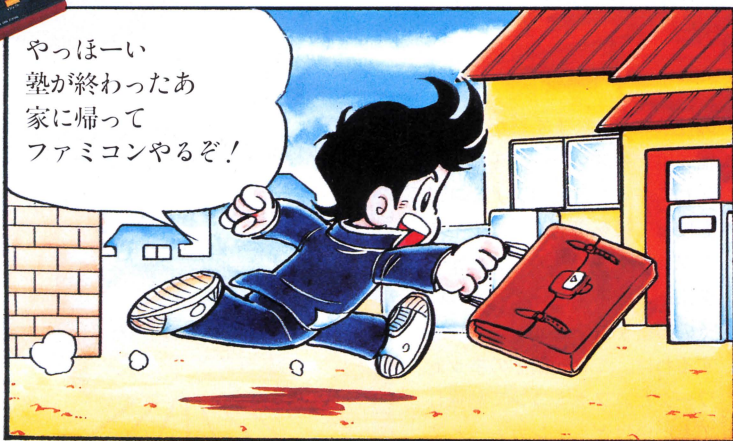
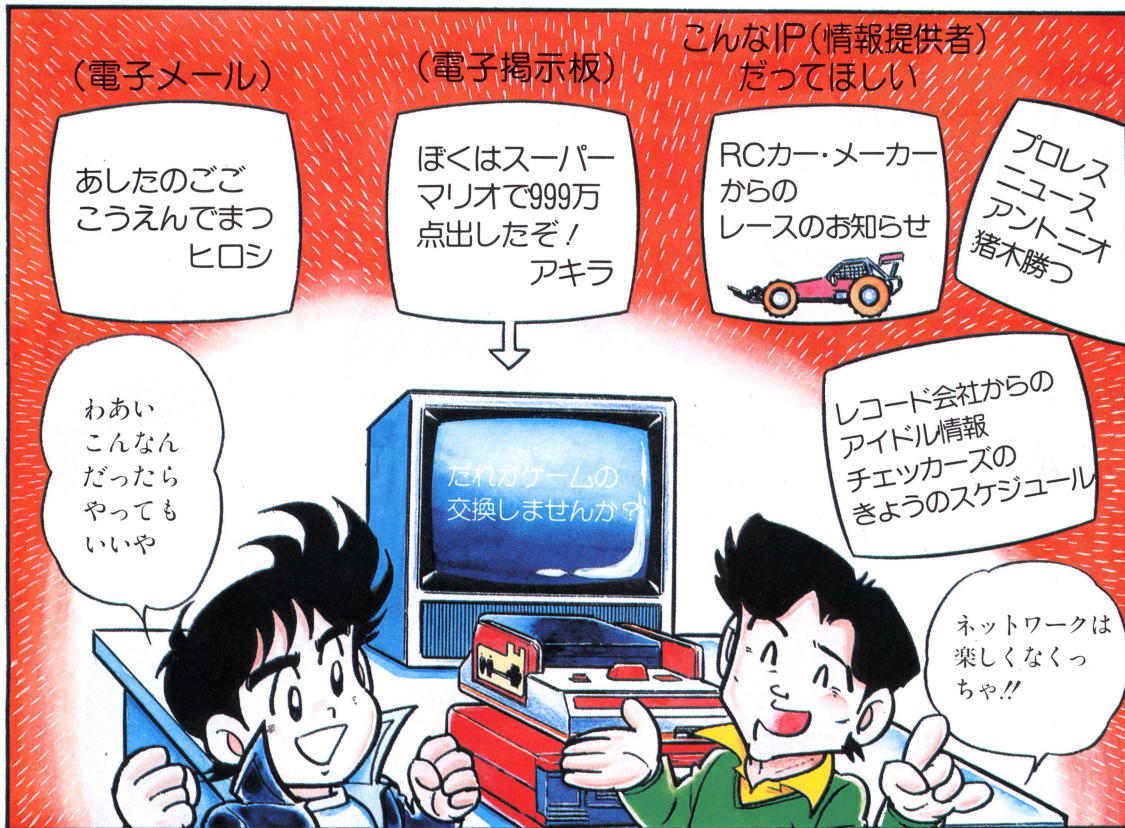
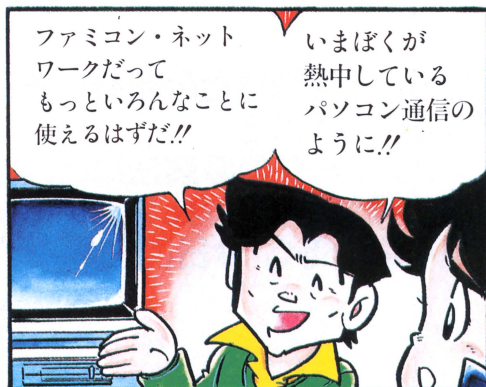
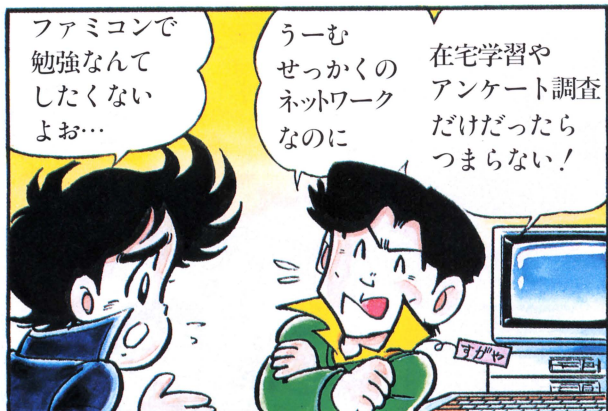
●ネットワークの情報募集

というわけで、コンプティークでは、キミがネットワークにのせてほしい情報のアイデアを募集するぞ。これからネットワークを利用するキミたち自身が、その楽しい利用方法を考えてほしいのだ。109ページの応募方法にしたがいキミのアイデアを送ってくれ。優秀な作品を送ってくれた3名に、ぬあんと、ディスクシステムをあげちゃう!

●ファミコンネットワークのしくみ

電話線にのせられた情報は、ふたつの方法でキミたちに送られる。ひとつは、複数の企業が参加して情報センターをつくり、そこから情報を流すやりかた。もうひとつはキミたちどおしが結ばれる方法だ。

ファミコンネットワークであそびたい!!

すがや・みつる

●「可能性いっぱいのファミコンネットワーク、もっとステキな使い方を考えよう!」まんが家すがや先生からのキミたちへのメッセージだよ!!

●ネットワークを楽しむために、キミたちのアイデアを募集する。応募方法は109ページを見てね。くだらないアイデアでもケッコー!!

（電子メール）

あしたのごご
こうえんでまつ
ヒロシ

（電子掲示板）

ぼくはスーパー
マリオで999万
点出したぞ！
アキラ

こんなIP（情報提供者）
だってほしい

RCカー・メーカー
からの
レースのお知らせ

プロレス
ニュース
アントニオ
猪木勝つ

レコード会社からの
アイドル情報
チェッカーズの
きょうのスケジュール

だれかゲームの
交換しませんか？

わあい
こんなん
だったら
やっても
いいや

ネットワークは
楽しくなくっ
ちゃ!!

How TO Win 人気ゲーム必勝法

近ごろ、必勝法はどの雑誌にも載っているけれど、コンプティークの必勝法ほど、内容の濃いものはない、という評判をよく聞く、今日この頃。

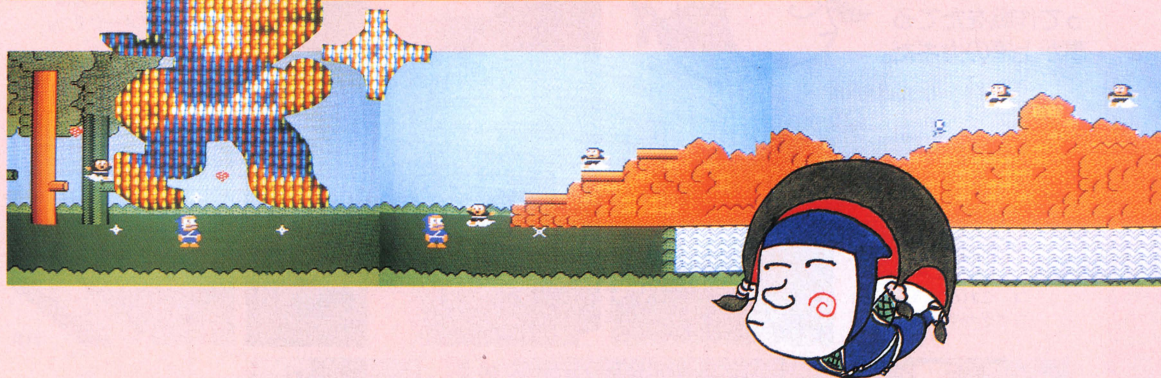
ファミコン編

パソコン編

袋とじ編

 イラスト／中野豪

忍者ハットリくん

ついに登場!! ハットリくんの忍法修業ゲーム

先月号では紹介しか出来なかったハットリくんだけど、もう完成したので今月は少し攻略テクニックもつっ込んでみてみよう。このソフトはかなり完成度が高く、レベル4種類で16面となかなか奥深いのもいいね。

このゲーム、単なるアニメソフトじゃないぞ!!

ハドソンの新製品が「ハットリくん」だと聞いて、どんなゲームになるのか心配だったけど、プレイしてみて大満足。これは単なるアニメ人気にたよったゲームじゃないね。

まずはゲーム内容だけど、基本はハットリくんが修業をしながら、忍法を身につけていくといものだ。

ハットリくんは巻き物をひとつ取るごとに忍法をひとつおぼえていく。こうして成長していくところは、ロールプレイング的要素も含んでいるね。

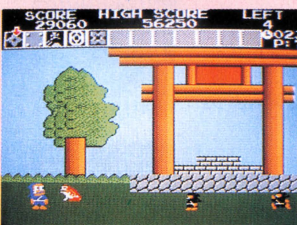
画面は右スクロールで、一定時間内にラウンドの最後まで行けばいいんだ。

それでは、細かい点を順を追ってみてみよう。

⬅フルーツを4コ連続して取るとカが現れる。これの効力については本文を。

➡これがうわさの巻き物。これを取ると忍法を一つおぼえてパネルがふえるぞ。

1．ハットリくんのパワーは、はじめは9、敵にあたるごとに1、または2ずつ減っていく。これが0になってさらにダメージを受けると、ハットリくんは死んでしまうんだ。しかし手裏剣があたってもダメージは受けないゾ!

2．フルーツを4つ連続で取ると〝カ〟という文字が現れる。これを取るとパワーが2だけ回復し、1度に3つまでしか使えなかった忍法が1つふえるぞ。得点は810点。

⬅巻き物はよく確認してから取らないと、たまに嫌いなカエルがでるぞ。

3．ケムマキがラウンド1などに現れるけど、こいつのふらすハートを取ると、パワーが9にもどるぞ。

4．影千代はハットリくんの忍法をうばいにくるぞ。影千代がハットリくんに一回当たるごとに、パネルの右の方から忍法が減っていく。こいつは手裏剣でうって追い越すか飛んでかわそう。

➡こいつがメカ忍だ。こいつを倒すと巻き物が出るぞ。メカ忍にさわると一発で死ぬ。

5．メカ忍は、ザコが10匹通るごとに現れるぞ。

6．ハットリくんは20000点、80000点でふえ、後は100000点ごとにひとりふえる。

7．時間があまりそうな時には、止まって忍法をたくわえた方がいいだろう。

8．ムササビの術を使っている時のボーナスステージでは、上からとりいの中に入ってしまおう。その方がチクワをいっぱい取ることができる。

9．手裏剣はやたら撃たないで、一発一発しっかりねらって撃った方がいい。タイミングさえあえば、バックアタックもできるし、たま切れもしないよ。

はみだし情報　このコーナーでは、前号まで（1月号～3月号）のテレフォンサービスの内容を紹介していくぞ。それぞれの号の袋とじページを見ながら読んでいってね。

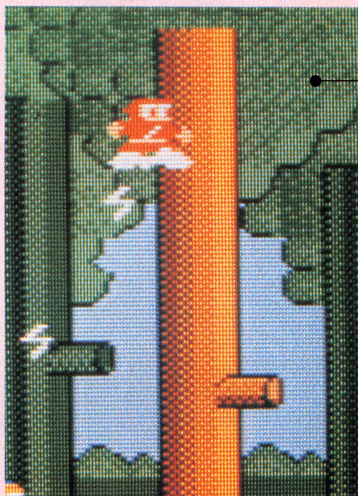
これがハットリくんの修業のじゃまをする連中だ。

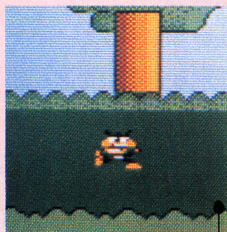
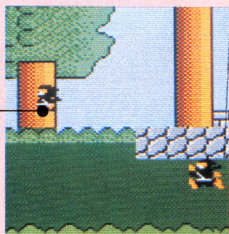
忍法の修業をするハットリくんのじゃまをする敵は10数種類いる。ここではこれらのキャラクターについて少し解説してみよう。

ここに書いた9種類の他にもいくつかいて、ラウンド16には、少し手強い敵がいるらしいぞ。とにかく、キャラクターの性格をよく知って作戦をたてる事が上達のカギだ。

ケムマキ
当たるとダメージをくらうが、ハートを取ればパワーがもとに。

雲乗り忍者
空から攻めてくる忍者。本体には当たらないようによけよう。

雷忍者
こいつの出す雷に当たるとハットリくんは感電してダメージ2つ。

甲賀忍者
このゲーム一番のザコ。これが10人くるとロボ忍がやってくる。

ロボ鳥
爆弾をふらす鳥。本体、爆弾どちらに当たってもダメージがある。

影千代
こいつにあたると忍法が1つへる。手裏剣で撃つともどっていく。

メカ忍
こいつを撃つと巻き物かカエルが出る。体当たりされると一発死。

お化け
撃っても死なず、とりつかれるとたいていの場合、死んでしまう。

白猫斉
一度に5つの手裏剣をなげる強敵、テーマ音楽をもっている。

ハットリくん忍法一覧表〔改訂版〕

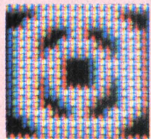
先月号でものせた忍法一覧表だけど、もう少しくわしくアドバイスもつけ加えての改訂版の登場だ。このゲームは1にも2にも、忍法を集めて使いこなすことが一番大切なので、しっかりと覚えよう。

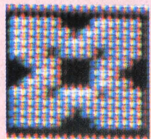
その1 はやがけの術

ハットリくんの走るスピードが速くなる。これを使うとゲーム自体がスピーディーになり、おもしろみもアップする。しかし、細かい座標あわせがむずかしくなるぞ。敵の攻撃もよけやすく、横へのジャンプ距離ものびるんだ。効果は死ぬか面クリアまで続く。

その2 たかとびの術

この術を使うとハットリくんのジャンプ力が強くなる。ようするに、今までの2倍ぐらいの高さへジャンプできるんだ。

この術はチクワを出すときや、フルーツを取る時に威力を発揮するぞ。効果は死ぬか面クリアまで続く。

その3 水ぐもの術

ハットリくんが足に水ぐもをつけて、水の上を歩けるようになる。これを使えば、上の岩やへいの上を歩かなくても、水の上を一直線に進めるのでかなり楽だぞ。ラウンド3や4で使ってみよう。効果はハットリくんが死ぬか、面クリアまで続くぞ。

その4 ハイパー手裏剣の術

この術を使うと、手裏剣を今までより遠くまで飛ばせるようになるぞ。これはロボ忍を倒す時や、影千代を追い返す時などに有効だ。

しかし、この忍法の効果のある時間はすごく短いんだ。これはとても残念だ。つまり効果は一定時間。

その5 かなしばりの術

敵の動きを止める術だ。敵がたくさん出てきて、どうしようもなくなったらこの忍法を使おう。効果は一定時間。

この忍法はあまり使う必要性のある面はないだろう。しかし、何度かは使って楽しもう。

はみだし情報 プーヤンの毛虫の出し方（1月号）：矢を1発もムダにしないで、石やフーセンに30発つづけて命中させる。

これが忍者ハットリくんの㊙テクニックだ。

この忍者ハットリくんも例にもれず隠れキャラクターが隠されている。これがなかなかおもしろいので、ここで紹介してしまおう。その大半はある特定の場所でジャンプしたり、手裏剣を投げたりと、比較的探しやすそうだ。しかし、横座標の調整が少しきびしいので、しつこく探しまわろう。
今は5種類みつけたけど、まだ、あるかもね。

チクワ

ハットリくんが進んでいく道には木の上などにこのチクワが数多くかくされているぞ。これを見つけるコツは、とにかくかくされている木などの形はいくつかのパターンで限られているので、それをおぼえることだ。チクワをとると10点だよ。

カキ

㊙テクの一つめがこれだ。持定のラウンドの、あるきめられた場所でジャンプすると、出てくる敵が一定時間「カキ」になってしまうんだ。これを取ると一つ4000点にもなるんだ。しかし、手裏剣でうつと30点になってしまうので、気をつけよう。ラウンド1では写真の場所だぞ。

黄金のハットリくん

チクワが10点ときいて、何の意味もないと思った人は多いだろう。実はチクワにはまだ秘密がかくされているんだ。まずはチクワを集めまくろう。このチクワをある一定数集めると、なんとハットリくんが黄金になってしまうんだ。この間は無敵で点数も2倍だよ。

太巻き物

ラウンド2の社（やしろ）などで、印ろうを出そうとしている時、たまにこの太巻き物が出ることがあるんだ。これを取るとなんと巻き物3本分の効果をしめし、忍法を一度に3コおぼえることができる。これは、便利で印ろうよりむしろこちらの方が出てほしいね。

印ろう

ラウンド2の社（やしろ）の手前の、木の最上段で手裏剣を投げると、印ろうが社の中に現れる。これを取るとタイムがはじめにもどり、さらにパワーも9にもどるんだ。これを出す横座標はかなりきびしいので、念入りにねらおう。
一回出すと、死んでももう出なくなるぞ。

その6 霧隠れの術

この術は、ハットリくんが姿を消して目だけになって、無敵になってしまうという術だ。〝かなしばりの術〟よりは、むしろこちらの方が効果があるだろう。敵の攻撃が一段と激しいところで、うまく使おう。効果は一定時間だ。

その7 雲歩きの術

孫悟空のように、雲に乗って空中を飛ぶことができる。これは〝ムササビの術〟をおぼえていない時に、かわりに使うといいぞ。なんてったって空を飛べるので、フルーツが簡単にとれるのがいい。気をつけることは、効果が一定時間なので、急に落とされるということ。

その8 涙パワーの術

この術を使うと、画面にかわいい弟のシンゾウが登場する。シンゾウはかわいいだけじゃない。ここぞという時に、シンゾウにさわると、ビェーと泣き出して、画面上の敵をやっつけてくれるぞ。チャンスは一回なので、よく考えて使おう。

その9 ムササビの術

ムササビのように空を飛べる。これは圧倒的に強い術だ。フルーツも取りほうだいだしね。気をつけることは、Aボタンの連打でとぶので気を抜くと下に落ちたり、敵にぶつかったりしてしまう。効果は死ぬか、面をクリアするまで続くんだ。

その10 怒り火の玉の術

ついにあの獅子丸が登場するぞ。獅子丸は火の玉に変身して、ハットリくんの前にくっついて、敵をどんどん倒してくれる。一見、圧倒的に強そうだが、ロボ忍を倒すことができないので、手裏剣で倒そう。効果は一定時間で消えるぞ。

その11 八方手裏剣の術

手裏剣が他方向に飛ぶ術だ。これさえあれば、敵がうしろにいようが上にいようが関係ない。しかし、効果のある時間がすごく短いので、あまり使えない術だ。忍法のパネルの最後にあるのでなかなか使えないが、おぼえたら一度ぐらい使ってみよう。

はみだし情報　プーヤンのチョウチョの出し方（1月号）：敵の石をゴンドラの屋根に当てて、はねかえったところを矢で射つ。これをつづけて3回成功させる。

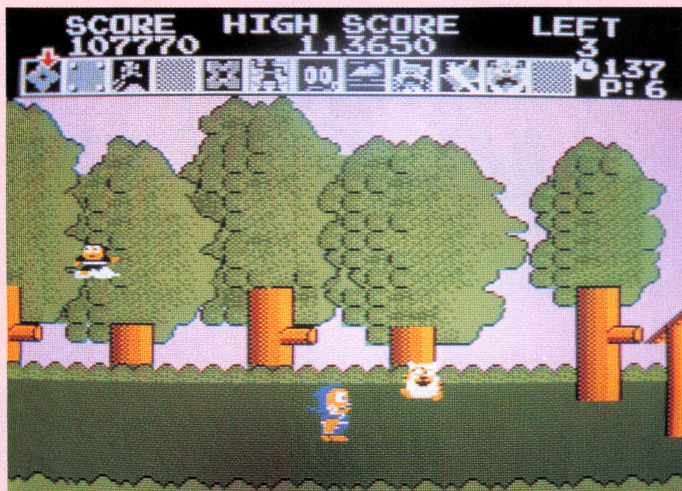
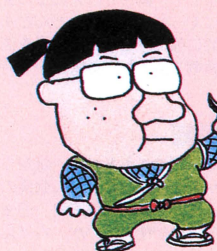
ハットリくん 名場面集

ハットリくんの修業の道のりはまだまだ長い。そこには数々の強敵とマップが待ちかまえている。長い長い堀をこえていくラウンドもあれば、館に入っていくラウンドもある。はたまた空中に浮く雲を渡っていくラウンドや、えんえんと林をこえていくラウンドと、たいへん変化にとんでいる。ここでは、そこらへんを写真でおみせしよう。

➡これはラウンド3の堀越えだ。山をバックに優雅に水ぐもでスーイスイ。だれだ、風呂屋みたいなんていうのは。

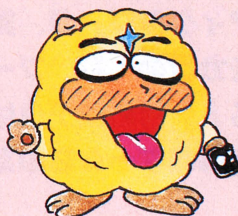
⬅このラウンド4は、とびとびの石垣をとんでいってもいいけど、水ぐもを使えばものすごく楽だよ。

⬅ラウンド4の後半はがけがえんえんと続き、手前は水だ。ここは水ぐもとムササビをうまく使って。

⬅ついにからす天狗がラウンド5の後半に登場した。こいつは、戦う必要がないので、無視して進もう。

⬆ラウンド5では新キャラクターの登場が多いけど、こいつもその一人、白猫斉だ。こいつが登場するとテーマミュージックがかわるぞ。霧隠れの術が有効だ。

➡ラウンド6では追いかけられるようにして、がけの上を進まなくてはならないんだ。手裏剣には気をつけて。

➡ラウンド6の後半はまたまた雲地帯だ。注意深く進まないと、足をふみはずしたらたいへんだ。

はみだし情報　プーヤンのきのこの出し方（1月号）：袋とじの最後のページの左下の写真に注目。下から2つ目のハシゴで、このようにハシゴの1段目と、プーヤンのママの下にある青い線が1本になるところから矢を射って、12発岩に当てる。

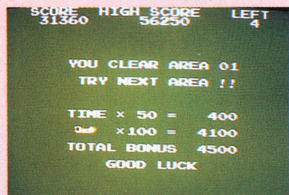
←おっと、小さな果物が宙に浮いているぞ。ここは力を取りたいし、チャンスがあれば取りにいこう。

↑ラウンド9からは空の色が水色になるぞ。ちょっと気づかぬ演出だね。ここはやしきから始まる。

←なんか意味深な建物だなぁ？　なにかすると、なにかでるとか考えてみたけど、実行する余裕がなかった。

←おっと、これは雷忍者の大群だ。ここは危険なのでなにか術を使ってもいいし、ゆっくりと進むもよし。

ボーナスステージは 最後のテストだ!!

ハットリくんがラウンドの最後までたどり着くと、ゲームはボーナスステージとなってハットリくんは、最後の修業として父カンゾウの投げるチクワを鉄アレイをよけながら、たくさん取らなくてはならないんだ。そしてこれが終わるとタイム×50点と、チクワ×100点のボーナスが入って、次のラウンドへと進んでいく。

↑とにかくチクワをたくさん集めよう。他のことは考えずに。

↑ボーナスはたくさん入ったかな。けっこうスコアにひびくからね。

忍法修業はまだまだ続く

こうやってハットリくんを見てきたわけだけど、とにかくこのソフトは完成度が高いね。こんなソフトはすみずみまでやってみたい。

まずはレベル1でやって、修業しよう。それで16面をクリアできるようになったらレベル2へと進もう。レベル4でクリアできるようになればキミの忍術のうでも一人前というわけさ。

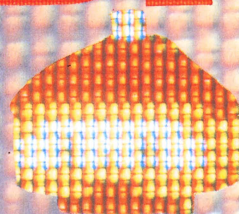
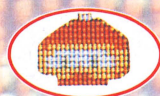
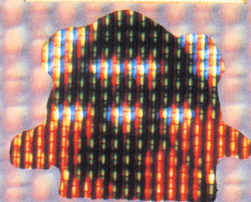
↓ラウンド10は、いきなり堀がでてきてどぎもをぬかれるぞ。ここは無難に早あしの術を使おう。

←ラウンド10の後半は雲地帯でロボ鳥がでてくるという、ものすごい所だ。ここは霧隠れの術を使おう。

→ラウンド11のフルーツは懐しのストロベリー。水ぐもを使えば、かなり楽だぞ。

←このラウンドにはスタートからいきなり雲地帯と、かなり過激になってきた。操作ミスには気をつけてね。

はみだし情報　チャレンジャーのシーン1でドンを倒す方法（1月号）：列車が切り離されてからドンにナイフを12発当てる。ただしこの方法はとてもむずかしいので、めったにできない。

How to Win ファミコン版 DiG DuG II

あの名作「ディグダグ」が、舞台を変えて再登場。緑の島をかけめぐり、プーカとファイガーをやっつけろ！　新必殺テクは「島クズシ」。ダイナミックな戦略ゲームなのだ。

ディグちゃんが地上にとびだした！

「ディグダグ」の続編として「ディグダグII」が発表されたのは、去年の春の話。ファミコンにはずいぶん早いお目見えだ。

メインキャストは前作と同じで、風船みたいなプーカ、ときどき立ち止まって火を吹くファイガー。こんどは正面向きと後ろ姿にも注目してあげよう。もちろん、目変化だってやってくるぞ。

応戦するディグダグの攻撃方法は、「プクプクポン」と「島クズシ」。平和そうなゲーム画面なのに、やることは思いっきりハデ。

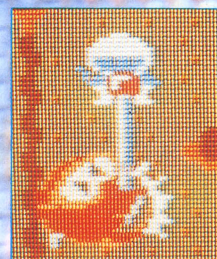
さて、その説明に入ろう。

「プクプクポン」は元気です。

シュートボタン(Ⓑ)を押して、ドリルの先のモリでモンスターにアタック。続けてボタンを押すとふくらんでいき、4発目でパンクさせられる。ふくらんでいるモンスターには、さわってもOKだよ。

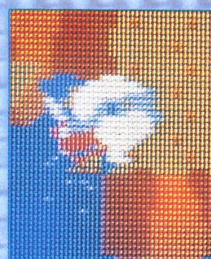
ただふくらませるだけでなく。追っかけられたときなどの足止めに使うのも効果的。

横から撃つときは座標が合わないときもあるので、気をつけてね。

▲前作にひきつづき、「プクプクポン」が使える。なんたってこのまん丸いプーカを見なくちゃ、ディグダグって感じがしないのであります。

▲「ぼわっ！」とパンクするプーカ。得点はプーカが200点、ファイガーはタテ方向から割ると200点、横方向からだと400点。大した点じゃない。

島の秘孔を「あたた」攻撃

▲これが新兵器のドリルであります。

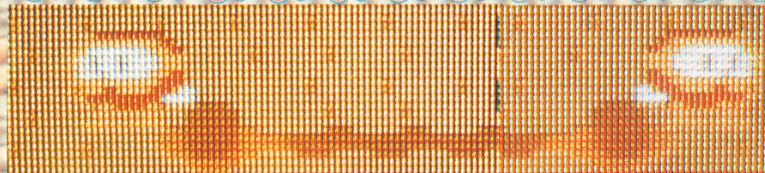
だてに地下で穴掘ってたんじゃねーんだぞ！　見よ、この不屈の仕事精神を！

▲そしてこちらが名物（？）「オットット」。だまって見てたら、やっぱり海に落っこちました。くれぐれも気をつけよう。

しかし、こんなふうに「プクプクポン」ばっかりでチビチビ点数が入っても、おもしろくない。どうせならまとめていっぺんにやっつけて、大量得点がほしい。

そこで、島にドリルでヒビを入れて、モンスターを海に落としてしまおうってワケだ。

島に点在するクイの上でドリルボタン（Ⓐ）を押すと、ディグダグの向いている方向にヒビが入る。このヒビをつなぐと、島の小さい方がくずれて落ちてしまって、その上にいたモンスターはまとめて海にサヨウナラ。もちろん、いっぺんにたくさん落とすと高得点だ。

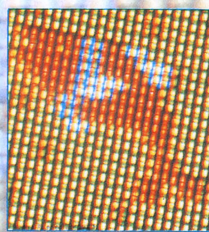
ここで気をつけてほしいのは、くずすときに島のフチに立っていると、「オットット」と海へ落ちそうになる。ここで逃げないと、そのまま海へ落っこっちゃうぞ！（くずし方が悪くて、どうにもできない場合もあるので注意）

得点方法としては、やっぱりこのテクがポイントになるだろうね。ただ、くずれ落ちるのは島の小さい方なので、まちがって一緒に落ちないように気をつけようぜ！

敵	得　点	敵	得　点
1	1000	6	15000
2	2000	7	20000
3	4000	8	30000
4	7000	9	50000
5	10000	10	80000

▲大シカケの最後の一本を入れると、こんなふうに盛大にくずれていくのだ。ゼッタイにやめられません。

ベジタブルターゲット

ディグダグのもう一つの名物というと、この「おやちゃい軍団」。今回は島を3か所くずすと、それぞれどこかの場所に出てくる（アーケード版ではどこに出るかまるでわからなかったので、やはりファミコン版でも苦労しそう）。

言い忘れたから言っとこう。島は1か所くずすと100点。小さくても大きくても変わんないからな！

なお、海を見てると、ときどき下の写真のような「おさかな」が出現。モリでつつくと500点もらえる。出現方法は…はっはっは！

カブ	キノコ	ナス	トマト	スイカ
400	600	800	1000	2000
ブドウ	**バナナ**	**トウモロコシ**	**パイナップル**	**トロピカルドリンク**
3000	4000	5000	6000	7000

やってやるぜ!!

ヒビをうまく使え！

はっきり言ってモンスターは「ヒビ嫌い」。目変化してないモンスターはヒビを越えられないのだ。だから、追われたときなどヒビを横切れば、一時回避ができる。

ヒビの向こう側からプクプクポンをやったりもできるが、ファイガーの火だけはおかまいなしに来るので要注意だぞ！

シカケを作る！

つまり、島がどうすればくずれるかあらかじめ読んでおき（面スタート時に全画面がスクロールされるんだ。どうだ親切だろう！）。タテにヒビをつないで（横じゃダメ！）いつでもくずせる状態にしておく。あとはヒビの上を行ったり来たりして、モンスターを集めればいいのだ。

このゲームはこのテクが命だぜ！

ぜんぶで72面

アーケード版の「ディグダグII」のパターン数は、ぜんぶで32。ところがファミコン版のほうはその倍以上、なんと72！

実はアーケード版には2種類あって、新バージョンの32面がファミコン版ではまず登場。そして33面からは旧バージョンでサヨナラした面と、新作オリジナル面が待っているのだ。

欲を言っちゃえば、コンストラクション機能もほしかった。

How TO Win

ファミコン版

絶対おすすめソフト

MIGHTY BOMB JACK

マイティボンジャック

あのオリジナル『スターフォース』を作ったテクモ（旧社名テーカン）のファミコン第１弾が、ついに完成しつつある。同社のアーケード版『ボンジャック』をベースにして作られたゲームだが、これが思いっきりスゴイゲームになってしまいそうなのだ。まだゲームの完成前だったけど、しっかりゲームを見せてもらってきたぞ!!

256画面分の迷路とたくさんのナゾ、そして偏差値

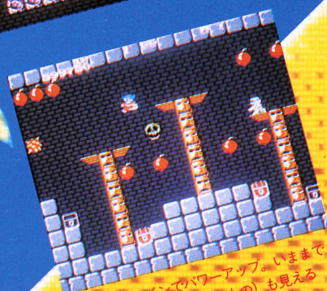
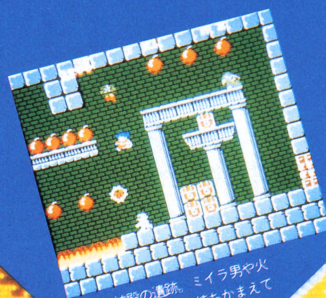
主人公のジャックが上下左右に自由に飛びまわる。この不思議に気持ちのいい動き方は、アーケード版そのままだ。が、その点をのぞけば、まったく新しいゲームに生まれ変わっている。

まずゲーム内容だが、なんとあの大ピラミッド（魔王ベルゼブルのもの）のなかを冒険していくというワクワクもの。ピラミッドといえば、やっぱり複雑な迷路と、数々のナゾ。というわけで、このゲームには256画面分もの大迷路が用意されているんだ。もちろんこの迷路は複雑にからみ合っているし、ワープゾーンやワナも隠されている。画面もジャックの動きに合わせて上下左右にスクロールしてくれるぞ。一方数々のナゾの方も僕らの期待を裏切ることなく、山のように隠されている。隠れキャラに隠し部屋、その数はスーパーマリオの約２倍というから、どんなにスゴイかわかるよね。

ところでこのゲームには、もうひとつ画期的システムが採用されることになっている。それは〝ゲーム偏差値〟とよばれるもので、キミが取った得点、アイテムの数、どこまで進んだか……などをすべて総合して点数が出されるのだ。この点数を見れば、難がうまいのかが１発でわかってしまうんだ。

▲アーケード版と同じように爆弾もたくさん仕かけられている。早く処理しないと……

▲タテスクロールのシーン。うまくコントロールしないと、奈落の底へ……

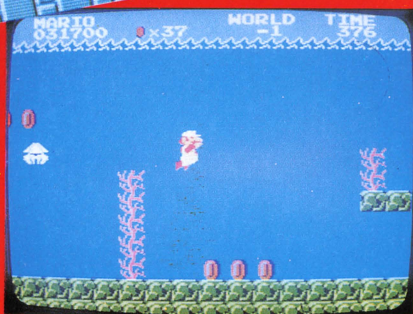
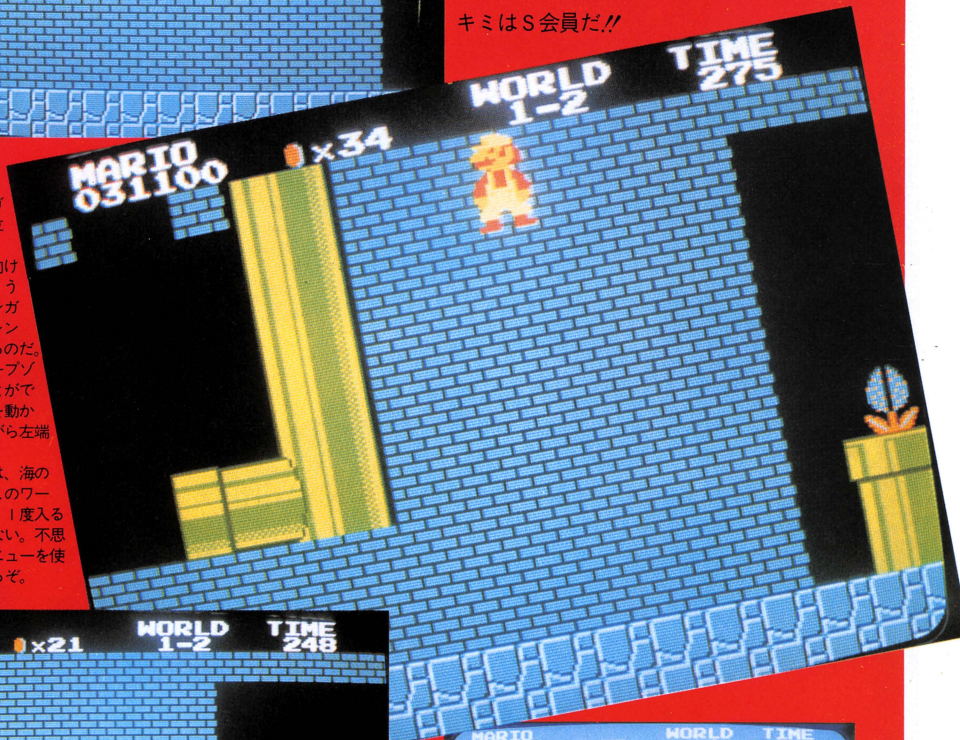
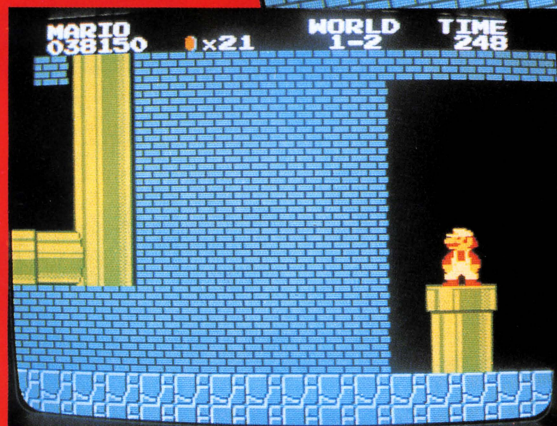
▲ピラミッドの外に出ることもできる。といってもここも迷路の一部だ。

▲マイティコインでパワーアップ。いままで見えなかった宝箱（透明のもの）も見える

▲神殿の遺跡。ミイラ男や火の海が不気味に待ちかまえているぞ

▲ここがワナの奴隷部屋。キミのプレイが悪いと、ここに押しこまれるぞ

緊急報告、まだあったスーパーマリオの㊙画面

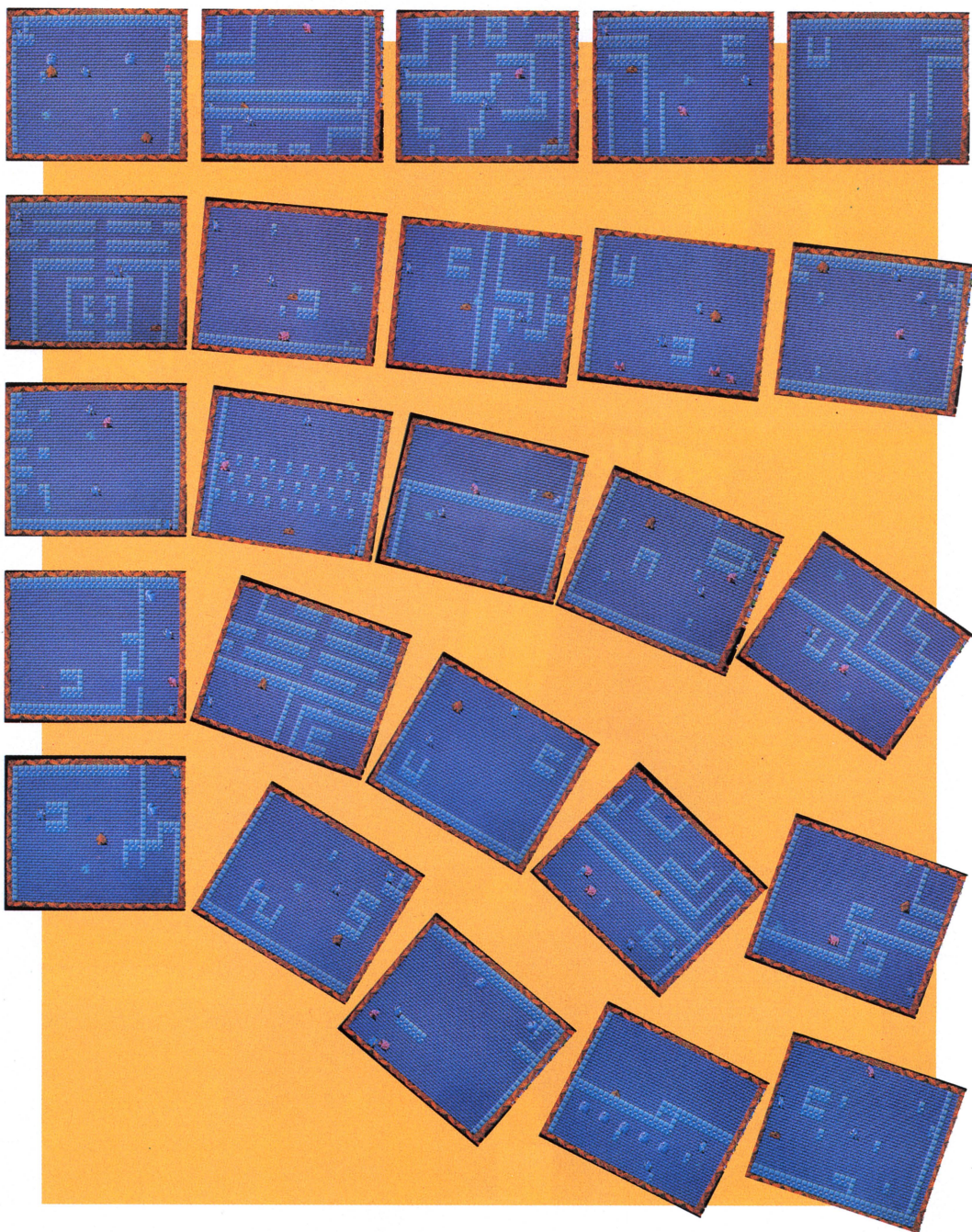
W－1発見!!

Ｗ９発見で大さわぎのスーパーマリオに、こんどはW－１が発見された。Ｗ９の出し方はいまだにはっきりしていないが、この－１ワールドは、ちょっとしたテクを使えば、すぐに出すことができるワールドなのだ。情報を送ってくれたのは茨城県の岩井和博くん。キミはＳ会員だ!!

⬆まず大きなマリオでW１－２まで行く。そして写真のようにレンガを２つこわして、この位置に立つ。
➡ここでマリオを左に向けて右にジャンプさせる。うまくいくと、右上のレンガにひっかかって、右のレンガの中をすりぬけられるのだ。
⬇するとこのようにワープゾーンの左端に降りることができるのだ。ここで画面を動かさないように注意しながら左端の土管に入ってみよう。
↘なんとワープした先は、海の中。ここがW－１だ。このワールドはずっと海の中で、１度入ると抜け出すことはできない。不思議なことに、コンティニューを使うと、また－１が始まるぞ。

ここをハサミで切ってね▶

ハイドライドII

★地下帝国B2 ジグソー

T＆Eソフトの内藤さんに、大々的に協力してもらって公開するのが、なんとハイドライドIIの地下帝国B2のマップ。でもただ公開してもおもしろくないので、ここはみんなに少しでも楽しんでもらおうと思って、ジグソーパズルにしてみたんだ。おもしろいでしょう。ハイドライドIIをプレイしていない人も遊んでみてネ！

★隠しコマンド発見

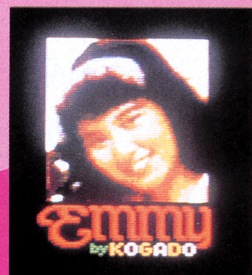
ハイドライドIIで隠しコマンドを発見したぞ。やり方は、街の商店にいったときHELPキーを押してみる。すると商品の表示されているディスプレイの上に、自分のアイテムディスプレイが表示されるのだ。これがあると、商品を買うとき、自分が今どんなものをもっていて、いくらお金があるかわかって便利。ほかにもあるかもしれないから、キミもさがしてみよう。

★PC88のコマーシャル!?

地下帝国の地下4階、そのまた奥深くで発見したのがこの隠れキャラなのだ。

出し方は、まず地下4階で写真のような場所を発見する。そして、ブロックで囲まれた4つの像(？)のうち左下のヤツにTALKモードでぶつかってみる。するとディスプレイに〝わたしがガンソ、PC88だ！〞と表示され、その上経験値が100あがってしまうのだ。でも、欲ばってもう1度ぶつかったり、ほかの像にぶつかると、写真下のようにFORTHがさがってしまうので、要注意。(神奈川県・黒川尚輝)

エミー Emmy II MSX2版

デジタイズされて、生まれかわった ぼくらのエミーちゃん！エッチね♥

×××が見たい

……ほんとうだってば、いいものが手に入ったんだよ、とにかく１度こっちにおいでよね。フフフッ…ガチャリ。

ふん、編集部からの電話なんて信用できるか、いいものあげるったって、どーせ、つまんないソフトと原稿用紙わたされて「原稿お願いね」で終わりにきまってんだから。とかなんとかいいながらも、ここがゲームマニアの悲しいさがなのよね。ついつい足が四ツ谷にむかい、ほんでもって気がついたら編集部の前。あ〜あ、またださまされるのか、と思いつつ、ニヤニヤしてる編集Ｙ氏の指さす方を見ると…。あ〜、なんだこりゃ〜。画面の中には『エミーII』のタイトル。中央には、デジタ

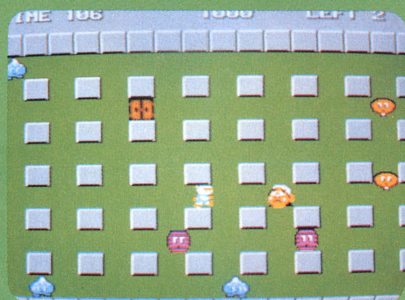
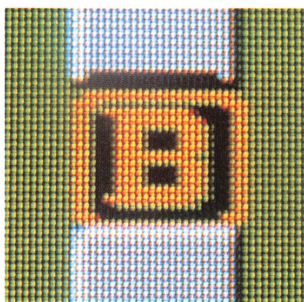
…それだけなの

イズされたかわいこちゃんが、ニッコリこちらにほほえんでいる。なんと、あの(マニアの君なら〝あの〟の上の・の意味はすぐに分かるよね）エミーちょわんが、ＭＳＸ２対応デジタイズ画面となって登場したのだ。

「ふーむ、パソコンゲームもここまできたか」、「エミーちょわんはアニメだったからよかったんだ。夢がこわれちゃった！」、「いやいや、なんぼアニメがきれいやったって、ほんまもんのおなごにはかないまへん！」などなど。賛否両論うずまくけれど、結局のところみんなの思いはただひとつ。ぱだかがみたい…。そんな期待を一身にうけ、モニタの前に陣どったのが運のつき。みなさん、ここに載った画面写真は、その後の僕の不眠不休の努力の成果なんだよ。心して見るよーに。おやすみなさーい。

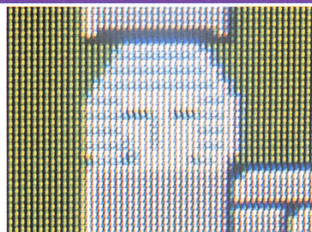
㊙コマンドつきで、隠れキャラ全公開!!

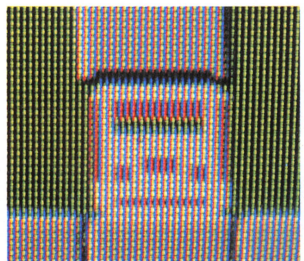
ボンバーマン

うわさの〝ボンバーマン〟の隠れキャラ。今回はその出し方と、それを簡単に出すための㊙コマンドを教えちゃうぞ。このコマンドは、前号の解読法を使って作ったものだが、出しやすいように、火力数を1、爆弾の数を10、リモコン、火炎シールド付きで設定してある。各キャラクターは、登場面と、それに8を加えていった面に登場するぞ。

1 Bターゲット　BONMPCGKECNMIHBABAHG

まず最初は、あの〝スターフォース〟に登場したボーナスターゲットから。このキャラクターは出し方が単純なので、無意識にプレイしていても何度かお目にかかったことがあるだろう。というのも、敵を殺さずにトビラを出して、上を通過するだけで出るからなのだ。もちろん意識的にプレイしても、かなり出しやすいキャラクターだ。ただしその分、点数もいちばん低い。

得点　10,000点　登場面(0,6)

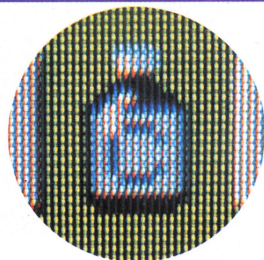
2 ゴーデス　BOBAMNJDDNCPPCIHIHAG

もうひとつ〝スターフォース〟のキャラクター。なんとこれは、あのゴーデスなのだ。敵をすべて倒してから、カベにそって一周（正確には角を3ヵ所通過）すると出てくる。〝スターフォース〟ではあんなに悩まされたゴーデスも、このゲームでは意外に簡単に出るのだ。

得点　20,000点　登場面(1,7)

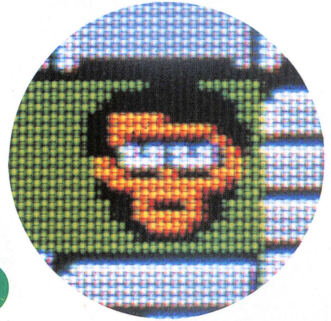
3 ファミコン　BOMNIHABOHLOBAKGKGCG

これはプーヤンにも登場した、そのファミコンなのだ。Aボタンを押しながら爆弾を爆発させると、つぎつぎにセットされて爆発していくので、しばらく（約18秒間）Aボタンを押しつづけていると出てくるぞ。このコマンドを入れると、火炎シールドとリモコンを持っているので、目をつぶってプレイしても出てくるキャラクターだ。

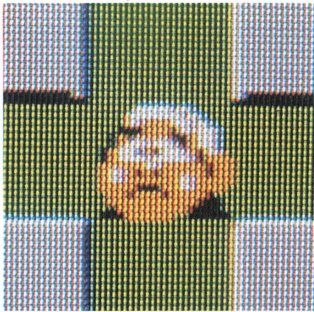
得点　500,000点　登場面(3)

4 コーラビン　BOJDOLFEKLHIMNPCPCGG

〝C〟と書かれたビンのようなキャラクターだ。だから通称コーラビン。敵を殺さずにトビラを通過、その後敵をすべて倒して、カベにそって1周する。ただしこのとき、✚ボタンを常に押していなければならない。出し方がわかりにくく、出ないこともあるが何度かやっているうちには、必ず出てくるはずだ。

得点　30,000点　登場面(4)

5 中本さん BOHIDJNMIJGKEFOLOLFG

読者のなかには、「サルが出たんですけど……」などという失礼なヤツがいたが、これはサルではない。恐れおおくもこのキャラクターこそ、かの天才プログラマー中本さんなのである。どうすれば中本さんにご登場願えるかというと、レンガを1つもこわさずに敵を全滅されればいいのだ。それほどむずかしくはないが、パターンによっては出せない場合がある。というのは、敵がレンガに囲されているパターンがあるからだ。こういうパターンのときには残念だが、あきらめよう。

得点 10,000,000点 登場面(2)

6 ナゾのキャラ BODJKGCPPGJDDJEFEFLG

最後は、ナゾのキャラクター。ハドソンの高橋さんのようにも見えるし、デゼニマン（パソコン版〝デゼニワールド〟の主人公）のようにも見える。で、その出し方だが、敵を1つも殺さずにレンガをすべて破壊する。そして、トビラに3回火を当てればいいのだ。トビラに火を当てると、中から敵が出てくるが、もちろんこいつらも殺してはいけない。ここいらへんが、ちょっとむずかしいところだが、そのほかはレンガ抜けを持っているので、レンガの上を安全地帯にしてガンバッてみよう。

得点 20,000,000点 登場面(5)

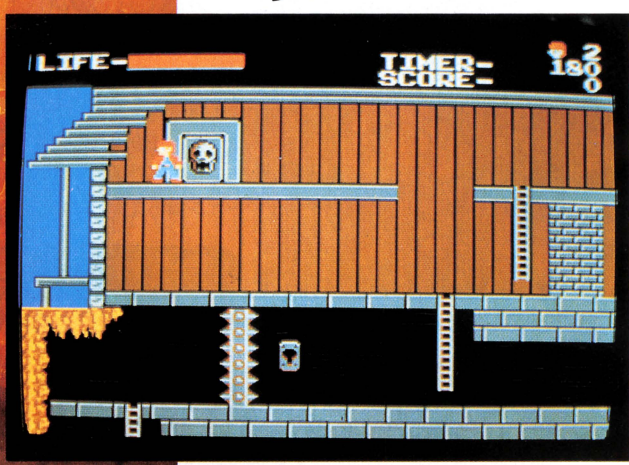
トップシークレットテレフォン

03-359-9999

今月はどんな情報が飛び出すか……お楽しみに

おかげさまで大好評のトップシークレットテレフォン。毎日毎日たくさんの人が電話をかけてきてくれるので、テープは24時間まわりっぱなし。いちばんスゴイ時には、1時間に1万本以上の電話がかかってきてしまうのだ。ところが、このうち着信できる（テープを聞くことができる）のは約400本。つまり9600本以上の電話はお話し中の状態になってしまうというわけなのだ。もちろんこれは雑誌が発売された直後の夕方の話し。こんなときに電話をしても、よほどラッキーでないとかからないというのはわかるよね。それではどうしたらいいか。それは電話がかかりやすい、つまりほかの人があまりかけていない時間帯をねらえばいいんだ。午前中とか、夜遅くとか……。ただし、絶対にまちがい電話をかけないように、かならず雑誌を見ながら慎重にダイヤルを回してね。

〈テープ交換日は18日と28日。4月7日は1日お休みをして、4月8日から電話番号が変わります。新しい番号は5月号を見てね。〉

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁

海賊船にたどりつくには知恵と勇気と"マル勝本"

あの本とこの本のちがい。それは本を読めばわかる。これじゃ不親切なので、この本に隠されている秘密をこっそり教えてあげよう。この本、実は〝プロ級〟なのだ。そう、ファミコンのプロをめざしているキミのために生まれてきた本なのだ。

おっと、そこのキミ！　この本に気軽にさわるとヤケドをするゾ。

コンティニューモード発見！

スピルバーグ監督もごすいせん!?

○月×日、コンプティーク編集部に国際電話が入った。な、なんと声の主は、あのS・スピルバーグ監督ではないか！　――『グーニーズ』の謎を解くためには〝マル勝〟本が必要だ。大至急おくってほしい……!?

ウーン、コンプティークの〝マル勝〟本は発売前から大好評！　スピルバーグ監督もごすいせん、なのだ。

3月15日発売予定／角川書店
コンプティーク編集部・編著

新たなるRPG世界(ワールド)へ いざ旅立たん!!

ザナドゥ

第1回

いきなり連載、ザナドゥ徹底攻略法教えます

全国の〝ザナドゥ〟プレイヤーの諸君がんばってるかーい？　怪物を追いかけまわしたり、いろんなアイテム使ってみたり、十分楽しんでいることだろう。でも、そのレベル中の怪物を倒してしまったのに寺院がキャラクターのレベルを上げてくれなかったりして、いきづまっている人もいるんじゃないかな。うーん、奥の深いゲームなんだ。

というわけでそんなきみにとっておきの話があるんだ。なんと今月からザナドゥの徹底攻略法を特別図解地図付きで紹介することになりました。

パチパチパチパチ。まず手始めに第1回は地上(トレーニンググラウンド)でのキャラクター作りからレベル1の攻略の秘訣をすべて教えちゃうのだ。もっと先まで進んじゃった、終わっちゃったというきみも、あの時の苦闘を思い出して読んでちょーだい。それから、ウワサでは隠れコマンド、隠れ商店なんかもあるらしいので、見つけた人はぜひ情報を送っておくれ。それでは第1回目の始まり始まり。

とりあえず、キャラクターはこうやって作るのだ!!

〝ザナドゥ〟では初めのキャラクター作りが冒険の成功をにぎるカギだ。へたなキャラクターでは、この世界で生き抜くことはできない。そのためにだいじなのが、最初にお城で王様にもらったお金だ。このゲームでは、きみのキャラクターの最初の能力値は、それぞれの道場でお金をはらって鍛えてもらうという形で決まる。つまりこの7つの道場(武・識・智・功・捷・魅・魔)にどうお金をわりふるのかが問題である。もちろんお金は全部使いきるべし。最初の装備は王様がくれたので十分たりるのだから、なにも心配することはない。さて、能力をどう決めるかだが、まず武力と魔力にお金をつぎこむのは当然として、あとだいじなのが魅力と敏しょう性だ。魅力50で標準価格で買物ができる。〝ザナドゥ〟の世界ではいかに上手にお金をやりくりするかも、だいじなポイントになっているから、なるべく魅力の50は確保したい。それと敏しょう性は戦闘能力にかかわってくる。敏しょう性が低いと、相手の先制攻撃をくらってしまうし、いくら武力があっても攻撃をかわされてしまう。値が45くらいあれば結構戦えるだろう。あとの3つの道場はそれほどお金をかける余裕がないが、適当にわりふってやろう。それから、普通の道場では100ゴールドにつき能力が10プラスされるが、捷と魔の道場では100ゴールドにつき5しか上がらないから注意すべし。

キャラクター作りがすんだら、いよいよ探険が始まる。地上を右にずっと行ったはじにある下へおりるはしごが入口だ。はしごはすぐにとぎれて、あとはまっさかさまに落ちていく。もうあともどりはできない。前進あるのみだ。といっても実はここはまだ入口の入口なんだ。ここできみはレベル1に通じる洞くつを見つけなくてはならないのだ。どこをどう行ったらいいのかわからなくてまごついているきみにアドバイスしよう。まず落ちていって下に着いたらひたすら左に行ってまた下に落ちる。これをくり返すこと。10回目に落ちた先が変化している。あとは道なりに左へ下へとたどると一番奥に洞くつがある。そこがレベル1への入口だ。

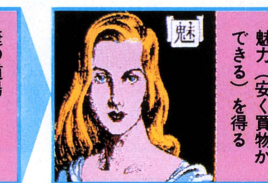
城 王様に名乗ると金と装備を得る

武の道場 武力（武器を使う能力）を得る

識の道場 魔力（魔法を使う能力）を得る

智の道場 魔法の道具を使う力を得る

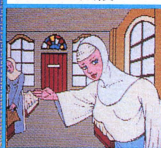
功の道場 箱開けなど手先の器用さを得る

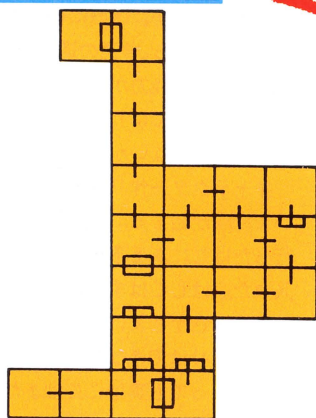
捷の道場 戦いにおける敏しょうさを得る

魅の道場 魅力（安く買物ができる）を得る

魔の道場 魔法に対する抵抗力を得る

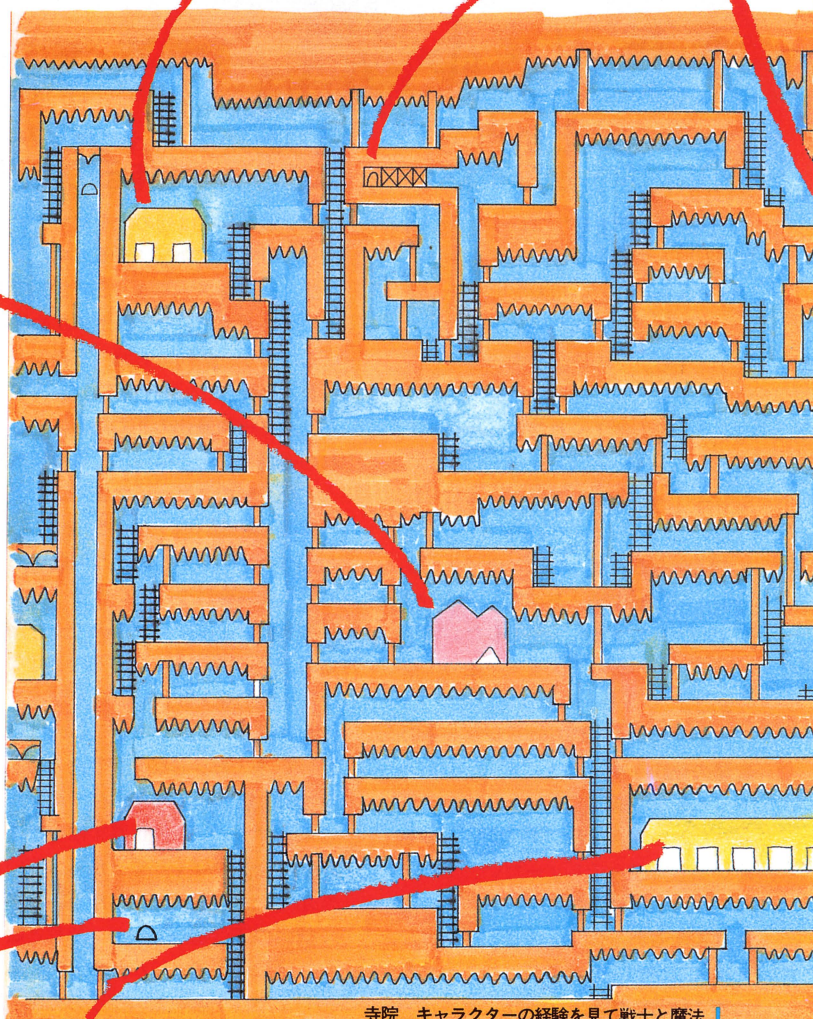
はみだし情報　バイナリィランドの子ペンギンの出し方（1月号）：グリンとマロンを、何度もすれ違わせる。✚ボタンの左右をす早く押してみよう。

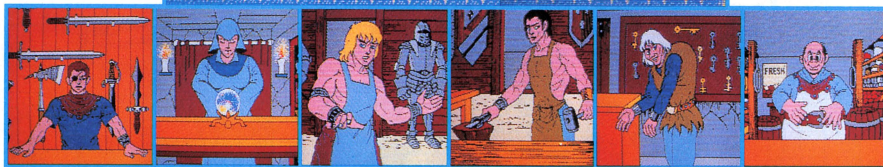
XANADU MAP LEVEL 1

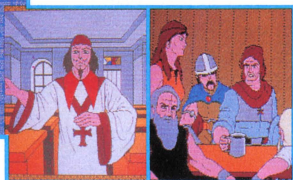
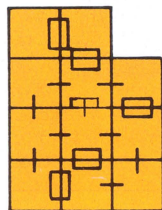
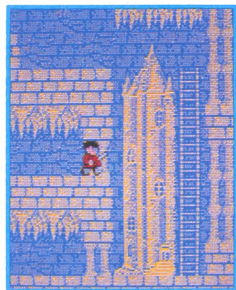
治療院　キャラクターのレベルに応じた金額で体力を回復させる

楯屋　ここでは楯の売り買いができるのだ

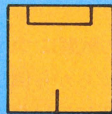
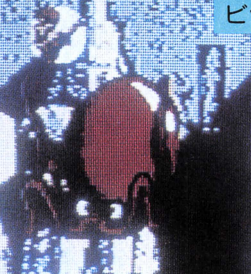
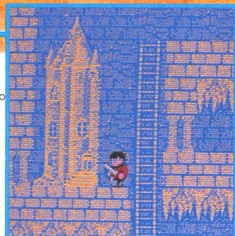
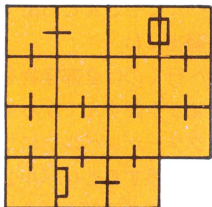
レベル2に行くことのできる洞くつ。最初は閉じている

ビッグクラーケンのいる館　入口のところにはファイヤーエレメントがいる（4度目のヤツはめちゃんこ強い)。中にもファイヤーエレメントがいたるところにいる。ワープするドアも出てくるので、現在位置に注意せよ

治療院　金さえはらえば、体力を完全に回復させてくれる

レベル2に行くことのできる洞くつ。最初は閉じている

寺院　キャラクターの経験を見て戦士と魔法使いとしての位（レベル）を上げてくれる。位の高いほうを先に上げるのでバランスよく経験を積まないと戦士か魔法使いのどちらかにかたよってしまう

　イラスト／牧内浩

宿屋　1ゴールドにつき体力が10回復する。ダメージが少ない時は便利。ダメージが大きい時は、治療院のほうがおトクといえよう

武器店　武器の売り買いはここでできる

食料品店 1ゴールドにつき食料が10個買える

ここの塔はデカイわりには部屋数が少ない。それほど大変でもないので、気軽にチャレンジしてみよう

神託所　おおげさな名前だけれども、よーするに魔法屋さん。魔法の巻物を売り買いするところだ

この塔の部屋の中には、とっても強いファイヤーエレメントがいる。また毒薬があるので要注意すること

この館は左右に長く部屋が並んでいる。鍵のかかったドアはあまりないけど、はしの部屋にとっても強いファイヤーエレメントがいる

モンスター(LEVEL1)

バット
弱いから初めてのきみでも大丈夫。こいつを相手に剣や魔法を使う練習をしよう。ランプを持っている

オークジェリー
動作はにぶいがわりとしぶとい。一撃くらうと200ぐらいダメージを受けるので慎重にかかろう。鍵や金貨を持っている

ビー・ジャイアント
わりとお金持ち。たくさん出てくるのでうれしい。まわりをかこまれないようううまく立ちまわろう。宝物は金貨

ポアリスク
うねうね動き回るのがうっとうしいけど何度か攻撃すれば確実に倒せる。食料を持っている、というか食料になる

アレス
かっこのわりには動きがにぶくてそれほど強くない。しかも金持ちのヤツやレッドポーションを持っているヤツがいていいカモ

ファイヤーエレメント
火の怪物だけど剣で倒せる。まれにとほうもなく強いヤツがいるから注意。水の魔法(デラーグ)がきく。ランプとミラーを持っている

スケルトン
強い。一撃200〜300のダメージをビシバシくらってしまう。でもスペクタルやレッドポーション、ペンダントなんかを持っている

ゴブリン
レベル1では一番手強い怪物。動きも速くてとくに3番目に出てくるヤツはめちゃんこ強い。金貨やキャンドルを持っている

ビッグ・クラーケン
館を探索中いきなり部屋の様子が変わってこいつが出現。でもあわてないように。ハンドアックスやデラーグの魔法なら戦える。ハンマーが手に入る

アイテム(LEVEL1)

スペクタクル
敵について能力、持ち物などがわかる

レッドポーション
戦いで受けた傷をいやし体力を回復させる

ランプ
館や塔に入る時に必要。部屋の中を明るく照らす

ペンダント
閉ざされた扉を開ける。上のレベルへの扉もOK

キャンドル
一定時間怪物に変身。その間は魔法しか使えない

金貨
とーぜんお金。とにかくこの世界はこれがたより

食料
とーぜん食いもの。キャラクターが生きてくために絶対必要

ポーション
じつは毒。とると体力ががくっとおちる

鍵
閉ざされた部屋のドアや通路を開く。ギルドでも買える

グローブ
装備している武器の経験度があがる

ロッド
装備している魔法の経験度があがる

ハンマー
キャラクターの武力の能力値が10あがる

ザナドゥ攻略法〔LEVEL 1〕

さて、いかにしてレベル1を切り抜けるか。いくつかのアドバイスを授けよう。まず基本的なことだけれども、地図を見て、今自分がどこにいるのかをつねに把握しておくこと。ムダにウロチョロしているとどんどん食料が減っていく。

つぎに怪物との戦闘について。当然のことだが弱いヤツらから倒していこう。武器と魔法を上手に使いわけてどちらの経験も高めてやることが必要。また、戦闘のとき、最後の1匹が持っている宝箱には便利なアイテムが入っていることがある。これは武器で倒した時だけ赤い宝箱の中から出てくる。魔法で倒すとお金の入った普通の宝箱になる。

このアイテムのもたらす怪物についてもう少しくわしくいうと、怪物は4度同じ場所に現われる習性がある。これを覚えておこう。つまり最初に出てきた怪物を倒すと、それと同じ怪物が同じ場所に再び現われちゃうのだ。しかもだんだん強くなる(3回目に出てくるヤツが一番強い場合もある)。それぞれ持っているアイテムが違うこともあるのでスペクタクルで調べてみよう。なおレベル1の怪物で手強いのはスケルトンとゴブリン、それとファイヤーエレメントの4番目のヤツ。こいつらは最後にまわして、館や塔の探索でもっと経験を積んでから相手をするのが正解。しかし、その前に傷つき体力(HP)の値が半分以下になったら寺院に行って回復するのがいいだろう。

序盤の戦いで生き残り、お金がたまったら最初に買うのはデグニードルの魔法、それからデラーグの魔法。あとは鍵をしこたま。余裕があればびょう埋め込みヨロイぐらい買うのもよい。鍵の値段はどんどん上がっていくので安いうちに買えるだけ買うのが利口だ。

そして、そんな装備が整ったら、いよいよ館や塔の中を探索。まず、館や塔に入る時は、その前でランプをともしてからスペクタクルやレッドポーションに持ち代える。建物の中は小部屋がいくつもつながっていて鍵が閉まってたりするが、かたっぱしから鍵を開ける必要はない。ぐるっと回って反対側からすんなり通れることもある。魔法のグローブやロッドはもっと立派な武器や魔法を持っている時に取りにこようというのもなかなかかしこいけど、これから先のレベルにもどんどん出てくるから、まあ適当にね。

最後に、寺院へ行くのは全部怪物を倒して必要な買物が全部すんでからすること。キャラクターがレベル2にたちうちできるほど成長するとレベル2への入口があく。きみの建闘を祈る。

はみだし情報 スカイデストロイヤーの無敵(2月号):タイトル画面のときに、スタート、セレクトを押しながら、リセットをかける。その後タイトル画面にもどるまでスタート、セレクトを押しつづけ、タイトル画面が出たらスタートを押す。

How TO Win
パソコン版

ハイドライドII
SHINE OF DARKNESS

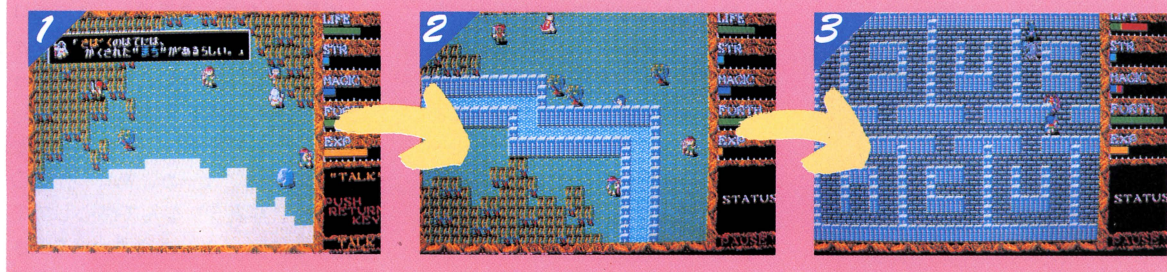
PART II

キミは感じることができるか!?
クリスタルに秘めた熱い想いを

情報収集と基礎体力づくり——やっぱりRPGの定石なのだ!!

………「聖なるクリスタルと邪悪なクリスタル」、「カラー・クリスタルは全部で6つ」、「グリーンは体力をつける」、「パープルは不思議な力」、「ブルーは力をつつみこむ」、「ゴールドは奇跡を呼ぶ」、「レッドは力の源」、「ブラックは悪への道しるべ」、「クリスタルはもとの位置へもどさなくては」etc…。(写真①) ふーむ、道行く人々から集めた情報によると、どうやらこのフェアリーランドのどこかに6つのクリスタルが隠されているようだ。しかもその6つのクリスタルのうちブラックをのぞいた5つには、それぞれ不思議な力が秘められていて、それらをもとあった場所にもどすことが、ゲームの目的のひとつらしい。といってもそもそもそのもとあった場所というのが、はたしてどこのことなのか、かいもく見当がつかない。まあ、こう考えてばかりいてもしかたがない。ひとまずは、グール相手にレベルを上げつつ、もう少しあたりを散策してみるか。(いきなり How To Win が始まっているんだぞー。)

もとより考えるのは苦手の主人公キャラ、HAM君だけど、とりあえず腕力にだけは自信がある。(この手のヤツって必ずクラスにひとりはいるんだよな! 困ったもんだ) またもや例の調子で、地面からはいだしてきている最中で無抵抗のグールを相手に、ちょうちょうはっしの大立ちまわり (本当のとこ、ひたすらうしろからこづき倒してるだけなんだけど…)、墓場狭しと暴れまわる。そのうち怪物からまき上げたGold (金) もだんだんたまってくるので、ある程度集まったら寺院に行き、修道僧にチャレンジ。ボクシングの試合をしてSTR (腕力) の値を上昇させてもらう。(こまごまと武器を買い替えるよりも、ひたすらこのボクシングにお金をつぎこんだほうが良いみたい) それを何度も繰り返していくうちに…。ワーッ、キャラのレベルはもう6だぞー。STRは50を越えた。このあたりになるともうグールなんかは相手にならない。どんなもんだい、お前たちなんぞ、1撃だい! 狂喜乱舞のあまり、墓場中を駆けまわっているうちに (あまりいい趣味じゃあないな…) ふとしたひょうしに墓石に激突。とたん、墓石がバチッ、という音とともに、崩れ落ちてしまった。あー、いっけないんだー! 先生にいってやろー。うん? おかしいなー、今までにも墓石にぶつかったことは何度もあったけど、他のはびくともしなかったのに、なんでこの石だけ…。ふーむひょっとするとこの墓石をこわすことが、何かの合図になって、今までになかった何かが……。

はみだし 情報　ポートピア連続殺人事件のヒント (2月号):平田の背広から出てきたメモは、京都の旅館の電話番号だ。市街局番の075をつけて、電話をかけてみよう。

砂漠も塔もなんのその。勇者はわが道を行く!!

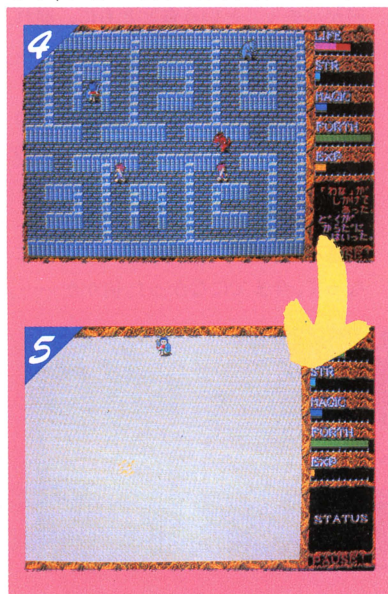
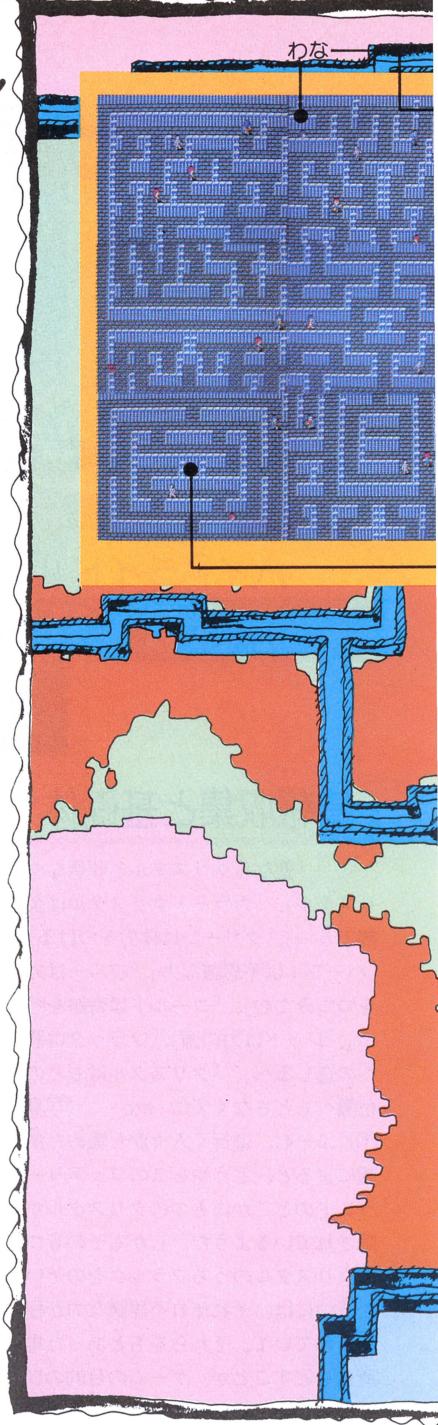
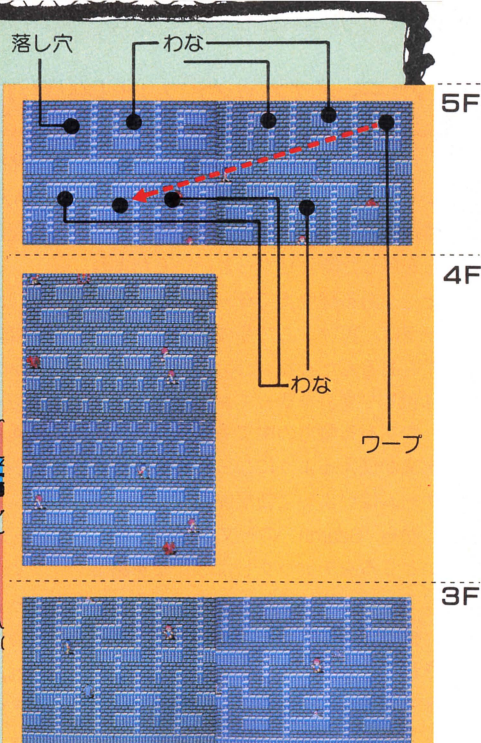
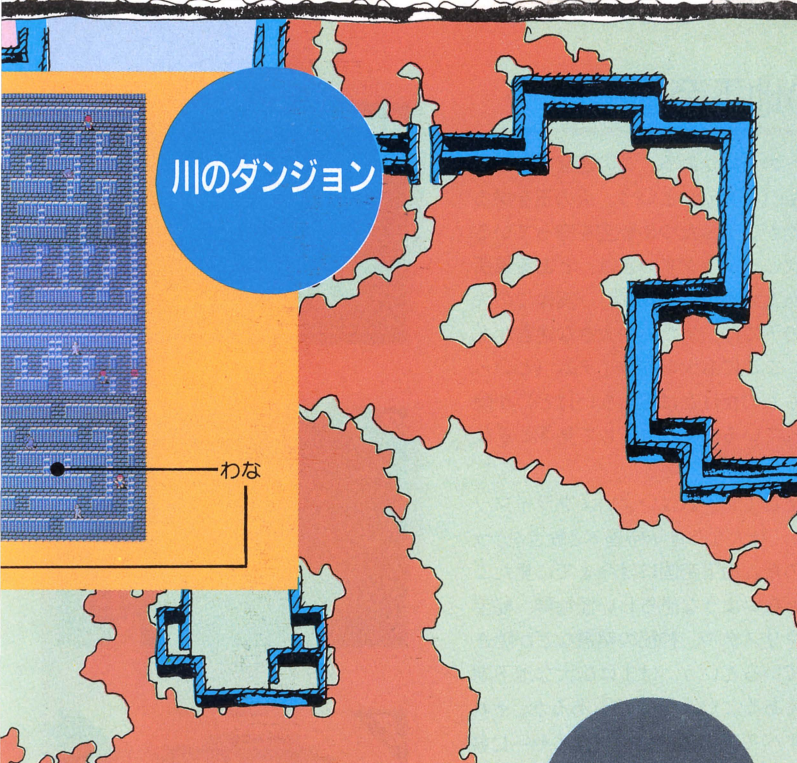
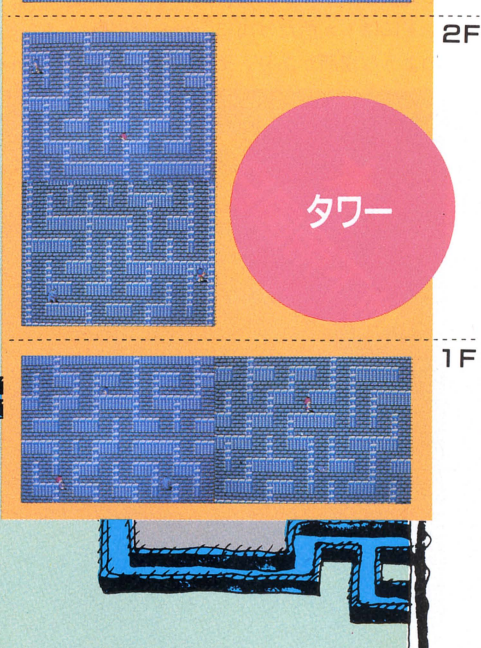
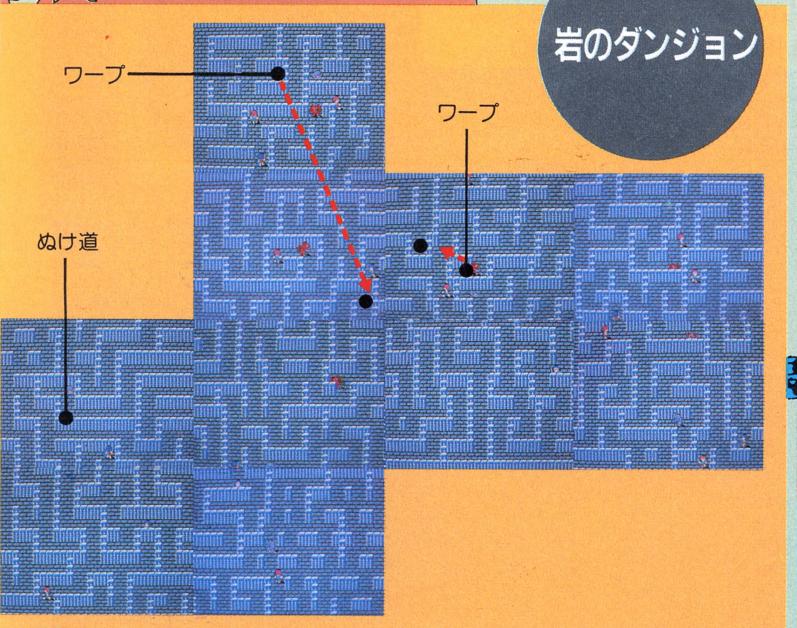
もはやグールごときが相手では、EXDも上昇しなくなってしまった。このまま墓場をウロウロしてても、いっこうにゲームは進まない。情報もけっこう集まったことだし、ひとまずここらで遠出でもしてみるとしよう！　と勇んではみたものの、はたしてどこへ行けばいいのだろう!?　なんせフェアリーランドの大地は広大で、しかも各所が微妙にズレながら無限ループを繰り返してるとか。やみくもに動き回ったら、確実に迷子になってしまうぞ。ふむ、そうならないためにも、まずは河岸の壁に沿いながら進んでみることにしよう。

チョコマカ障害物をかわしながら、ひたすらキャラを河沿いに動かす。(写真②）農民、僧侶、魔術師、盗賊など、話しのわかりそうなキャラに会うたびに、Talkコマンドで話しながら、さらにどんどん進んでみる。（移動中はTalkモードにしておくと良い。へたにAttackモードのまま移動すると、出会い頭に善良なキャラを殺してしまい、 Forthガタ落ち、なんてことも起こるよ！）と、気がつくと目前には、木に囲まれた小さな四角いスペースが現われた。なにげなくあたりをさぐってみると、そこには意味ありげな宝の箱が…。画面右下のインフォメーションウィンドーには「箱を開けてみますか？」のメッセージが表示されている。はたしてこの中にはいったい何が入ってるのかな？ しばし思案している時と、頭に浮かんだのが、先に農民から聞いた謎めいた言葉。『キーのひとつは河のそば…』、あっ、そうか。あの言葉はこの宝箱のことを言ってたのか……。

さらに河沿いに進路をとり、どんどん先に進んでいく。と、いつのまにかあたりは野原から荒地に変わっていた。さらにその先には草１本生えていない広大な砂漠が広がっている。あれ、今、砂の下をなにかが移動したようだぞ。なんだか薄気味悪いなァ…。ふーむ、こんな薄気味の悪いところにはさあ、きっと宝物なんかあるはずないとおもーんだよね。よし、ここは勇気をもって……。砂漠を迂回することにした。

根性なしー！　という声援(？)を背に、ひたすら砂地を迂回しつつ先に進む。すると、なんとそこには不気味な塔が建っていた。おもわずうかつにも、オーッ！　と、驚声をあげてしまう。とたんパソコンの回りには、物見高い編集者たちがどどーのように集まってしまった。ギャラリーの手前もある。さっき砂漠をよけたのもしっかり見られている。しかたがない。「砂漠を迂回したのは、実はこの塔に入るためだったんだよーん。」てな顔をし、決死の覚悟で塔に入る。

塔の中は真ッ暗だった。さっそく先に店で買っておいたランプに灯をともす。と、画面いっぱいに迷宮の風景が浮かびあがった。あちらこちらに見慣れない怪物がウロウロしている。平原にいたヤツよりずーと手強そうなヤツばかりだ。なかでも特に気味の悪い大きなクモがキャラに近づいてきた。わー、バカ、近よんじゃねー。いくじなしと呼ばれてもいい。とにかくキャラを敵から逃がす。が、敵もなかなか執念深い。つかず離れずで追って来る。そうはいくかとひたすら逃げたが、気がつくとそこは行きどまり。あー、絶体絶命だー、と叫んだとたん、インフォメーションウィンドーには『上にあがる階段があります』というメッセージ。えーい。背にはらは代えられない、とりあえず上へ逃げるとしよう……。

なんだかんだといいながら、敵から逃げては階段を登るの繰り返し。気がつくと最上階の５階にまでたどりついていた。ここいらあたりの敵になると、もう顔つきからして違う。おっそろしく凶暴そうなオーク鬼やら、体にボロを巻いたミイラ男やら…。あれっ、オークだって!?　そーいえば平原で会った僧侶が「オークが○○を持っている」(○○は自分で想像してネ、ウフッ）とか言ってたな。そーか、あいつが○○をねー。(写真③）なんて感心しててもしかたがない。とりあえずヤツを倒さないことにはアイテムは手に入らない

はみだし情報　ツインビーがスタート時に10機になる（2月号)：スタートボタンを押すときに、Ａボタンと✚ボタンの右上を同時に押して、スタートの音楽が終るまでそのまま待つ。

のだ。はてさてどーしたもんじゃろーと、迷宮内をウロウロしてる時に（写真④)、またもや見つけたのが宝の箱。中にはなんと〝レザー・スウォード〟(光の剣)が、入っていた。おー、これさえあれば、あんなオーク鬼なんて、メじゃないぞ！　ワッハッハ、めでたしめでたし。

レザー・スウォードを得た勢いで、いっきなり強気のHAM君になってしまった。さっきはびびって避けてしまった広大な砂漠も、今やなんぼのもんじゃい！　ぐんぐん奥地に進んで行く。(写真⑤)さっき地下をうごめいていた影も、どうやらこちらには害をあたえる気はないようだ。そうとわかれば、もはや気にすることはない。ひたすら全てのエリアを歩き回った。が、はたしてそこにはなにもなかった。なぁーんだ。この砂漠ってのは、たんなるコケおどしだったのか〜!!

なんて思った僕はあさはかだったのだ。なんとこの広大な砂漠には、魔力や呪文をあたえてくれる魔導師の館、さまざまな薬を売ってくれるT＆Eクリニックなどがある、幻の街があったんだよね。(これがわかんなくって、長らくゲームがストップしたのだ…) なんでもこの幻の街を出現させるには、心が邪悪でないこととか、ブラッククリスタルを持ってないこととか、クリアしなけりゃいけない条件がいくつもあるんだって。ふーむ、なかなか凝ってるねー。ちなみにその条件の中には、あらかじめあるところであるもの……。賢明なる読者はもう、わかったよね。

はみだし情報 ヴォルガードIIの無敵のヒント（3月号）：ハイスコアネームに登録するコードは〝NUKENIN？〟。このあとレベルを変えて、スタートさせ、ポーズをかける。このあとコントローラーI、IIの全部で5つのボタンを押しながらポーズをはずす。

クライマックスは暗黒の地下帝国…!?

塔の中の怪物たちは、地上のヤツらよりずっと強敵。ということは倒した時得られるEXPやGoldも地上のヤツらを倒した時よりずっといいんだよね。そー、ある程度まで育ってしまったキャラは、再びここで養成するっていう手もあるんだよね。ためたお金で今度は武具や魔力を買っておこう。

かずある魔力の中でも“Search”の呪文が使えるようになったらもう０Ｋ。ゲームはいよいよ新展開だ。かたっぱしから“Search”の呪文を使い、怪しいところをチェックしよう。まず第１にチェックすべきはある所にかけられた橋。ここは唯一川の中への侵入を許されている場所で、ここを通らないと水中の移動は不可能だ。前号のマップを見てもわかるように、フェアリーランドには１ヵ所だけ川に浮かんだ小島のような場所があり、そこには地下迷路への入口がある。この迷宮内には、Azer（写真⑥）という、火の玉を操る怪物がいてふたつの秘宝を守っている。

次にチェックすべきは、とある場所にある大きな岩(写真⑦)。実はこの大岩の下には、またもや大きな迷宮がある。ここにも大切なアイテム（といってもものだけとは限らないけど）が隠されているので、けっして見落とさないようにね。

そしてゲームはいよいよクライマックス。壮大なる地下帝国へと舞台をうつすのだ。地下帝国には今までに見たこともないような恐ろしい怪物群、秘宝のクリスタル、神秘の精霊などが隠されているという。はては広大な地下湖さえあるというウワサもあるが、それはすべて後の話。まずプレイヤーに課せられた使命は、その地下帝国への入口を探し出すことだ。（写真⑧）

地下帝国B1

COLOR-
CRYSTAL

頭脳戦艦ガルの無敵（3月号）：タイトル画面時にコントローラーＩのＡを２回、下を１回、左を１回、右を３回、Ｂを１回、上を４回押してスタートさせる。

コンプティーク情報局
ゲーム・グルメの情報ビタミン
新製品速報
なんてったってゲームフリーク
SEGAニュース
アーケード・エクスプレス
そふとくりーむ新聞
金ちゃんのコンストラクションン講座
でたよ
SENRI COMIX 1986
ディスコを見にいこーよ
わたしがJ.Bです
おやまあ
アホイ
チャーリーくんたら
ワハハ
ウーン…
©1986 CHARLIE
イラスト／原美恵子

We Are Coming Soon.

新製品速報

お待たっ！　今月も製作者の意欲あふれるファミコン新ソフトを、ドッと紹介しちゃうぞ。
発売が待ち遠しいだろうけど今からおこづかいを貯めてればちょうどいいんじゃない？

サーカスチャーリー

ドリームサーカスのスター、チャーリーの名人芸

アーケードで人気のあった、サーカス・チャーリーが、ファミコンソフトになって帰ってきたぞ。

人々に夢を売りつづける、その名もドリームサーカス団。この団長は、ひとり娘のジェニーをサーカス団で１番うまいヤツと結婚させようと考えていた。名実ともに団のNO.1であるチャーリー君は、ジェニーとの将来を約束されていた。ところが、ある日突然、恋のライバルが現れた。

このサーカス団にやってきた、流れ者のキザな野郎だ。しかも空中ブランコが、とびぬけてうまいときている。うかうかしていられない。初心にもどって猛練習をはじめた、チャーリー君。ジェニー…。愛しい君のためにも、ヤツには負けられない。

そして今、サーカスの幕は開かれたのだった…。

チャーリー君が挑戦するのは、５つの曲芸。まずは火の輪くぐりだ。ライオンの背中に乗り、ジャンプしながら輪をくぐっていく。うまーくくぐっても油断していると、下の火のツボに焼かれてしまうぞ。タイミングをつかめば楽勝だ。またツボからコインが出てくることもあって、これを取ると5000点もらえる。だけどいろいろな条件を満たさないと獲得できないよ。

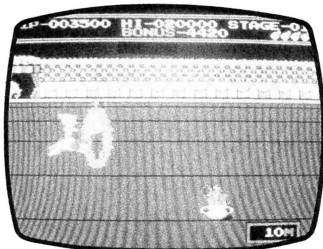
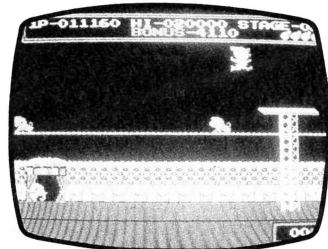
火の輪くぐりの次は〝サルとびつなわたり″にチャレンジ。

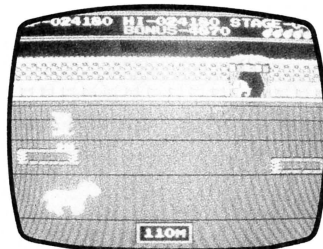
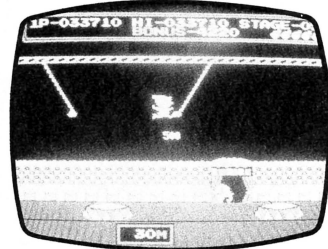
高く張られたツナをわたりながら、むかってくるサルを飛び越していけばいいんだ。なかには、猛スピードでせまってきて突然ジャンプする、いやらしいサルもいるから気をつけよう。ぶつかるとまっさかさまに転落だ。

お次は玉乗り。玉から玉をジャンプし、乗りついで進んでいく。玉と玉の間隔さえ、ちゃんとつかんでいれば、楽々とクリアできるよ。玉はひとつずつ飛び移っていくのが基本だけど、なれてきたら、ひとつむこうの玉に飛び乗るテクも身につけて高得点を狙おう。

さて、チャーリー君の曲芸披露は、まだまだ続く。今度は馬のポニーちゃんの背中に乗って、ジャンプ台を飛び越えて再びポニーに乗るハイテクの曲芸だ。ポニーとの呼吸が大切。

最後は、いよいよサーカスの花形、空中ブランコだ。ブランコからブランコへ、タイミングを計って飛び移るのは、もうスリル満点！　直接ブランコへと飛んでもいいし、下のトランポリンに降りて、呼吸を整えてから、進んでもいいんだ。

以上５つのステージをクリアできたら、キミの演技はもう名人級。立派な曲芸師だ。アーケード版とほとんど同じ感覚でプレイできて、ＢＧＭもいろいろ変化して楽しい。残念なのはトランポリン競技がなくなったことぐらいかな？（３月上旬発売予定）

タイミングよくジャンプ！火傷しないようにね

高所恐怖症だというチャーリー君!? 迫熱の演技

自分の体ほどの玉をころがして進もう

ポニーちゃんとの息の合った演技に拍手！

タイミングが命！　ドキドキの空中ブランコ！

キャッスルエクセレント

かわいい王女と勇敢な王子、こわい魔王の物語

パソコンユーザーには、おなじみの「ザ・キャッスル」が、グレードアップして新登場。

魔王メフィストによって居城グロッケンに閉じ込められた、王女マルガリータ救助に乗り込む隣国の王子ラファイエルの物語だ。

グロッケン城は、100もの部屋に分かれている。その中のたったひとつの部屋に王女が捕えられているわけだから、探し出すのは並大抵のことじゃあない。しかもこの100の部屋は、迷路のように入り組んでいて、思うように進めない。というのも各部屋の扉は同じ色の鍵でしか開けることができないからだ。それに鍵は必要分しかないので無駄使いはできないんだ。

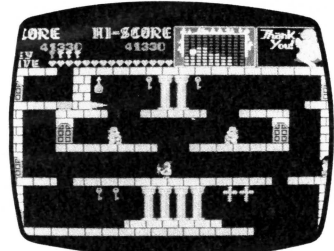
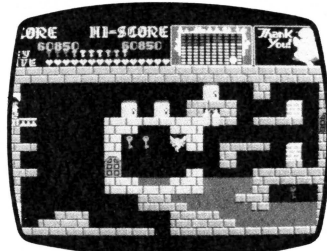
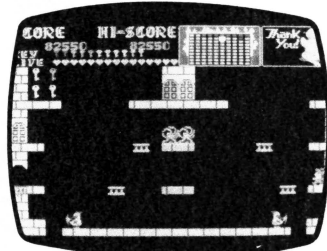
鍵を取るために、荷物を積み上げて踏み台にしたり、パズル的な要素もふんだんに取り入れられている。

そのうえ、各部屋には、いろんな恐しい仕掛けや、敵キャラがウヨウヨ。メフィストの手下である、騎士やねこ戦士、魔法使いや司教、正体不明の食獣食物などだ。

しかし部屋にいるのは敵ばかりじゃない。ラファイエル王子を助けてくれる、心強い味方もいるのだ。

水牢に捕えられた妖精をはじめ、拾うと高得点を得られるものや、指輪や十字架。命が増える命の水など。

ゲーム開始時にはマップなしで進んでいかなくちゃいけないんだけど、どこかで地図を手に入れるとマップ表示ができるようになり、自分がいまどこにいるか、一目でわかるようになる。

パソコン版との違いは、まだよくわからないんだけど、とにかく段違いに難しいというから、こわい。とにかくメルヘンいっぱい、ファンタジックアドベンチャーゲームだ。(4月発売予定)

画面上の左が命とカギ、右がマップの表示だ

水牢に妖精が捕われている。助けてあげよう

なんだこれは！どうやって鍵を取ればいいんだ

セクロス

戦場と化した宇宙都市を背景にバイクチェイス！

前号で紹介したばかりの「マグマックス」に続く、ニチブツのファミコン用ソフト第2弾の登場だ。

ゲームの舞台となる惑星コルラにはペトラ人とバスラ族という、ふたつの人種が共存していて、長い間平和な状態が続いていた。

ところが、凶悪なバスラ族が突如、ペトラ人に宣戦布告したから、たまらない。宇宙都市は瞬時にして戦場と化してしまった！

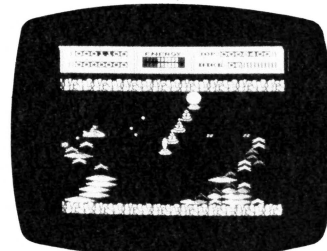
平和主義のペトラ人は、武器らしいものも持っていなかったため、一方的に攻めまくられ、無抵抗のまま地下へと追いやられることになった。

しかも地上では、とり残された同胞たちが、首を長くして救助を待っているのだ。ペトラ人は、救助用小型ホバーリングバイク〝ギルギットペトラ〟を開発した。

都市に再び平和を取り戻すべく、〝ギルギット〟は、秘かにゲートを発進した…。

というような、毎度おなじみのストーリーなわけだが、今回キミが操るのは、ビーム砲塔載の戦闘バイクであるという点に注目してもらいたい。

敵破壊には、ビーム砲はもちろん、体当りで障害物などに激突させてもOKなのだ！　つまりバイクチェイスとシューティングが、ミックスされたスリリングなゲームなわけだ。

敵キャラも豊富で、昔懐しいTV映画〝ウルトラセブン〟に登場した、恐竜戦車にそっくりの敵キャラなんかもあって、楽しいゲームになりそうだ。(5月上旬発売予定)

障害物をうまく避けて、興奮のシューティング

これがウワサの恐竜戦車！敵の最強兵器なのだ

アトランティスの謎

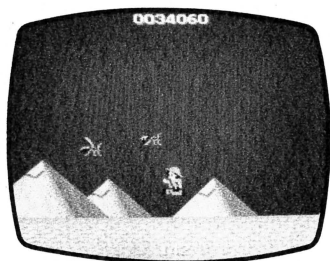
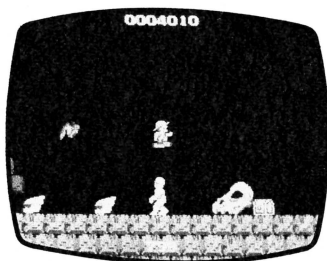
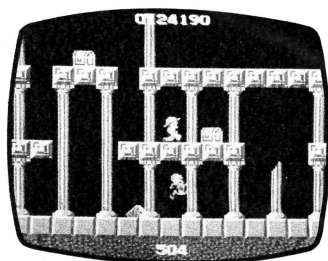
古代帝国アトランティスの復活をくいとめろ

キミの冒険心を満たしてくれるようなゲームが、またまた登場！

「スーパーアラビアン」のサン電子から新発売される、リアルタイムのファンタジック・アドベンチャーゲーム「アトランティスの謎」だ。

地殻変動によって、南太平洋上に突如として姿を現した巨大な島アトランティス。何人もの探険家が調査に乗り出したが、誰一人として帰ってくるものがいない。それもそのはず、アトランティスには古代帝国の復活をもくろむ悪のビッグ・ボス、〝ゼム・ズロ・ザヴィーラ〞が君臨していたのだ。

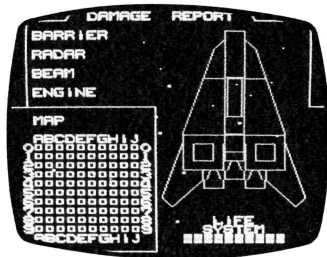
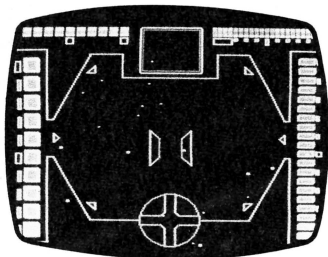
主人公ウィンは、〝ボン（爆弾）〞を武器に、アトランティスで行方不明になった探険家の師匠を探して旅立った。島は99のゾーンで構成されており別のゾーンへ行くには、どこかに隠された扉を見つけるしかない。閉じた扉はボンで破壊しよう。

広大な土地を背景に、ミイラ男や半魚人、わけのわからない怪物たちが右往左往。こいつらの攻撃をかわして師匠を見つけ出し、ザヴィーラを打ち倒そう。面白さバツグン、スリル満点の探険ゲームだ。（4月発売予定）

アトランティスに乗り込んだウィンの勇姿！

島には不気味な怪物たちがウヨウヨいるぞ。

古代帝国の壮厳な建造物を背景に進もう！

コスモジェネシス

3D画面でシューティング！戦略ゲームの決定盤

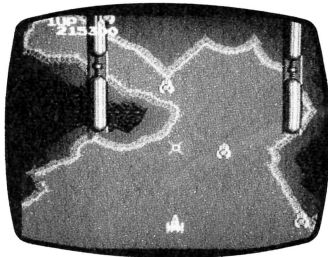
多いようで少ない3Dゲームの新作だ。ある日、我々の3次元宇宙空間に突如として現れた、正体不明の知的生物たち。彼らは高度な文明を持ち、人類を3次元宇宙ごと破壊に導こうとしている。コスモジェネシス号に乗り込んで、迎え撃とう！

画面はメインモードとインフォーメーションモードに切り換え可能で、インフォ～では、マップと、受けたダメージが表示される。ゲームの最終目的は、マップを頼りに敵艦隊を全滅させることにある。他にも、エネルギー補給ができる中立ステーションや、邪魔な宇宙生物なども登場。コンピュータからの指示や情報を的確に処理して、冷静な判断を下せないとゲームに勝てないということだ。本格的戦略ゲームが楽しめそうだね。（5月発売予定）

自機の位置とダメージ箇所が一目でわかる

これがコスモジェネシスのコックピットだ！

アーガス

宇宙空間に再現されるギリシャの巨神伝説！

「忍者じゃじゃ丸くん」のジャレコが、シリアスに放つ、スペース・シューティングゲームがこれ。現代に甦えったギリシヤ神話の百眼巨神〝アーガス〞を破壊するために、未知の力を秘めたマイシップ〝ウオル・アーグ〞で敵基地に侵入していく、というもの。

途中、多数のスペシャルウェポン（ターゲット）を取り、パワーアップしながら、対地・対空ビームで敵を撃破できる。また、各エリアごとに自機の武器が変わったり、ランディング（着地）の技術が必要だったり、バラエティーに富んだゲーム内容が期待できそうだぞ。（3月発売予定）

広大な自然を背景にアーガスを求めて進め！

※ファミコンフリーク全員集合！　東芝ＥＭＩ発売の〝ハイドライド・スペシャル〞大チャレンジ大会がひらかれるぞ！　場所と日時は、東京が3/21銀座三越屋上、大阪が3/25阪急ファイブ８Ｆオレンジルーム、名古屋が3/30吹上ホール3Ｆ。いずれも10時から５時まで。

ゲゲゲの鬼太郎

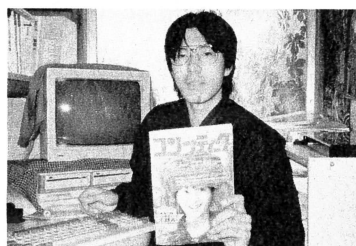
不滅の妖怪マンガが、ゲゲゲのゲと登場！「ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境」だ。詳しい事はわからないけど、妖怪たち総登場の横スクロールアドベンチャーだそうだ。（3月発売予定）

うわさばなし

すでにこのコーナーで何度か紹介しているコナミの「グラディウス」は4月下旬に発売、カプコンの「魔界村」も同時期か5月ぐらいになりそうだ。一方新作情報だが、ナムコの新作は「タッグチームプロレスリング」というゲームだ。また、以前紹介した福武書店の教育用ソフトもテープ版で発売される。このため専用レコーダーとアダプターも同時に発売されるようだ。このほかテクモからは「ソロモンの鍵」、「スーパースターフォース・ラピアス」、「アルゴスの戦士」とつぎつぎにニューソフトが発売されるようだ。

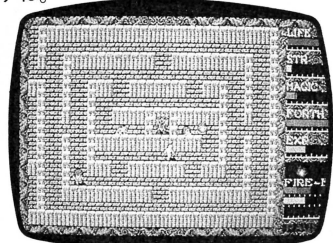
なんてったってゲームフリーク

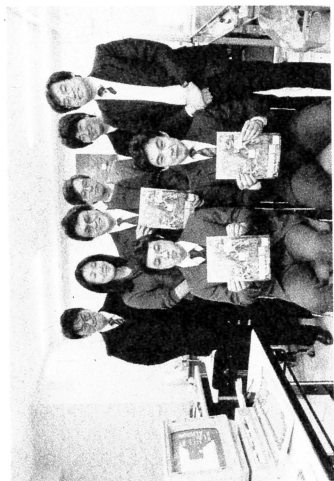
今月のゲームフリークは、なんと「ハイドライドⅡ」クリア認定第1号の川合竜也君。はたしてどんな人物なのか!?じっくりお話をうかがってみた。

この人が1番早く解いた人

コンプティークを持っている川合竜也君

――えーと、電話で失礼しますけど、まず、「ハイドライドⅡ」の感想を一言。
川合　謎が多すぎますよ。特に地下帝国のB2、B3のワープはひどすぎます。
――どのくらいで解いたんですか？
川合　まる2日徹夜しました。
――学校のほうは大丈夫なんですか？
川合　大検に受かっていて、高校は中退しています。
――今、おいくつなんですか？
川合　17才です。
――パソコンをはじめたきっかけは？
川合　高校1年の時、友だちが「信長の野望」というのをやっていて、それがおもしろくって、友だちの家でやっているうちにやみつきになってしまって……
――最初に買ったパソコンは？
川合　その後すぐに88mkⅡを買って最近FRに買いかえました。
――ゲームばっかりですか!?
川合　最初のうちはＢＡＳＩＣなんかもやってみたんですけど、最近はゲームばっかりですね。
――最初に買ったゲームは？
川合　パソコンを買った時、「ロードランナー」と「雀狂」と「倉庫番2」がついてきたんですけど、「ロードランナー」は20面くらい。「雀狂」は今までもたまにやりますけど「倉庫番2」は1面も解けなかったですね。
――ＲＰＧはいつごろから？
川合　その後、「ブラックオニキス」を買って、2、3日で地下5階までいったんですけど、その後が解けなくって、結局1カ月ぐらいかかりました。
――それからＲＰＧ1色。
川合　そんなことないです。僕はもともとボード版のシミュレーションゲームをやっていて、そっちのほうが好きだったから。
――ああそうか、「信長の野望」からだもんね。ほかにはどんなの？
川合　「蒼き狼と白き牝鹿」「トップマネイジメント」。今やっているのは「三国志」ですね。
――でもＲＰＧも相当やってきたんでしょ。
川合　いろいろやったけど、解いたのは「ブラックオニキス」「コズミックソルジャー」「地球戦士ライーザ」「ハイドライドⅡ」くらいかな。「エプシロン3」とか「ザ・スクリーマー」とか、いい所まではいくんだけど最後でつまっちゃうんですよね。
――「ハイドライド」は？
川合　解いてないです。
――へーえっ！　最近のＲＰＧブームについてどう思う。
川合　謎が多すぎて時間がかかってしょうがないですね。「ライーザ」のようにシンプルなゲームがもっと出てほしいですね。
――最後にコンプティークに一言。
川合　コンプティークはファミコンの記事が多すぎて腹が立つ。それからパソコン雑誌すべてに言えるけど、発売されていないソフトの紹介が多すぎますね。

ハイドライドⅡの最後にひっかけがあるそうだ

※ファミコンフリーク必見!!〝春休みこどもスペシャル・楽しさ100倍！　ファミコン大行進（仮題）〞という番組が放送される。日時は4月5日の午後7:00～8:54。ファミコン情報満載のスペシャル番組だ。テレビ東京・大阪・愛知・せとうちの各局でオンエアされるので、お楽しみに!!

ネクタイをしめながらゲームを作ったら、こんな風になっちゃった!!

プログラマーと名のつく人は全国にたくさんいるけど、でもきみたちのあこがれるゲームプログラマー、とくに優秀なゲームプログラマーは数少ないよね。(だからゲームの発売日が遅れるのだ)ではほかのプログラマーは何をやっているかというと、ミニコンを操ったり、大型コンピュータのシステムを作ったりしているのだ。で、そんなプログラマーたちがゲームを作るとどうなるか! 興味あるでしょう。それを実証してくれたのが、これから紹介する日本コンピュータシステム㈱(NCS)という、ビジネスソフト専門だったソフト会社なんだ。そこのゲームソフト第1弾として発売される「Mr.BUMP」のプロジェクトリーダーの田中智浩氏とプログラマーの長塚宏氏、斉藤亜希好氏にインタビューした。

――まず、田中さんからゲームを作ろうとしたきっかけをお話しください。

田中　うちの会社のこれからの10年計画の中にホームオートメーション、ホームコンピュータというのが大きな位置をしめていて、その中の要素として、家庭用のホビーのゲームがあったということと、ビジネス用のプログラムを作っていくうえで、いろいろなプログラムの副産物が出てきて、それを利用しない手はないということですね。

――実際企画がスタートしたのはいつ頃からですか?

田中　昨年の8月頃から私とデザイナーで企画をたてはじめました。

――どういう所からヒントをえたんですか?

田中　ピンボールからです。それにゲーム的な要素をつけるという意味で、3Dにしたり重力をつけたりしたんです。

――そういう企画をプログラムしはじめて、大変でしたか?

長塚　そうですね。今まで大型とかやっていて、速度とかメモリーのことも気にしなくてもよかったんですけど、そこが1番大変でしたね。

田中　企画の段階ではもっとコースもいろいろバラエティにとんで、RPG的な要素もふんだんにあるというものだったんですけどメモリの問題にぶちあたって、企画がいっぺんに10分の1ぐらいになってしまいました。それでもおもしろいのか、ということで、それからまた一苦労でした。

斉藤　そう、圧縮圧縮の連続でした。それから速度のほうは、大型をやっているとハードのほうにたよっちゃうということもあって、いろいろなうら技的処理をしました。

田中　10月頃からプログラムはじめたんですけど、それから一月くらいは家に帰る日が少なかったですね。

――そういう話を聞くと嬉しくなりますね。それでゲームの出来はどうですか?

田中　技術的には満足していますね。スリープレーンスクロールしているのは、ほかにはパックランドぐらいしかないんじゃないですかね。まあそんなむずかしいことしなくても、もっとゲーム性を高めることはできるはずだと言われればおしまいですけどね。

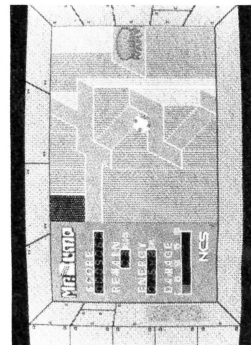
――ちょっといじわるな質問をしますけど、このゲームATARIの「マーブルマッドネス」に似ていますね。

田中　その話はよく聞かれますので、1度ゲームセンターでやってみたんですけど、動きとか重力がかかる所が似ているだけで、ゲーム性は全然違いますね。

長塚・斉藤　見たことないです。

田中　うちのやつらあまりゲームをやったことないんです。

――そうですか。それでは完成を楽しみにしています。

▲前列左から名倉氏、岩下氏、後列左から長塚氏、伊沢さん、田中氏、安田氏、斉藤氏、稲川氏

▲「Mr.BUMP」というゲームは、重力の感じかたが問題なのだ

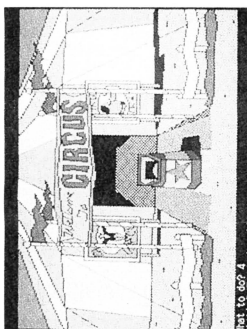
AVG、RPGがアドベンチャーゲームブックになった!

コンプティークのRPG・AVGマニアの諸君に、ちょっと耳よりな情報を教えてしまおう。RPG必勝本、ファミコン必勝本などで、コンプティークの読者にはおなじみのJICC出版局から、今度はアドベンチャーゲームブックが創刊されるんだ。しかも、そのゲームブックの素材となるのが、なんとパソコンゲームなんだ。どんなゲームが素

アップル・

しかしまあ、よくこんなへんてこりんなゲームができたもんだね。と、初めてこれをプレイした僕がつぶやく。いーや、こんなんゲームとちゃうわ。と、同じマニアのH氏が続ける。その通りだ。はたしてこれはいったいなんなのだろうか!

アクティビジョン社の『ザ・リトル・コンピュータ・プロジェクト』は、まったく正体不明のソフトだ。まずディス

材になるかというと、日本ファルコムの「アステカ」、マジカルズウの「ザ・スクリーマー」、シンキングラビットの「道化師殺人事件」、ハミングバードの「帝王の涙」。などが現在進行中とか。これらのソフト名を聞いただけで、本屋に走っていきたくなっちゃうでしょう。現在大量のアドベンチャーゲームブックが出版されているけど、これほどキミたちにピッタリなのはないんじゃないかなあ。ゲームを解いた人も解けない人も、一読の価値あり。これらの本が実際に本屋さんにならぶのは、1番早いもので4月頃になるそうだけど、まちどおしいね。また、このシリーズ全体の監修を知っている人は知っている田中潤司氏が担当するのは注目されるとこ。ゲームに精通している人だけに、内容のほうも期待できそう。

この「道化師殺人事件」がどんなゲームブックになるのか楽しみだ!

今月のペッピン

今月登場していただいたペッピンさんは、「コズミックソルジャー」が大人気の工画堂スタジオで経理などをやられている三浦裕子さん(B型・おひつじ座・20才)。

——20才にはみえませんね。

裕子 ええ、それが悩みのタネで。このあいだも駅員に一瞬だけですけど小学生に間違われて(笑)。

——何か工夫していますか?

裕子 20才になった時、化粧すればいいんじゃないかと思って始めたんですけど、一週間ぐらいしたら知らぬ間にしなくなっていて。でも、最近ダイエット始めて、おばあちゃんに大人っぽくなったねといわれたんですよ。

——えーと、ここではどんな仕事をしているんですか?

裕子 経理を担当しています。あとは雑用かな。

——仕事は楽しいですか?

裕子 そうですね。ここにいる人みんな優しいから、会社にいてすごく楽しいですね。ただ、私タバコを吸わないんですけど、それがちょっと。

——自社のゲームはなんかやられますか?

裕子 鬼羅さん(コズミックソルジャーのプロデュースした人)のいる分室に以前はお掃除しに行ってたんですけど、最近行かないから……。たまに、鬼羅さんにこのゲームやってみろ、なんて言われたりするんですけど、全然やらないですね。

——それじゃ、ゲームにはあまり興味ないんですね。

裕子 ええ、そうですね。下手だからやらないというのもあるんですけどね。この前ゲームセンターで、いすが動くゲーム(スペースハリアのこと)をやっていて、ダッダッダッダッダッと撃つほうは、私がやると遅いからほかの人にやってもらって、私は逃げるほうだけをやってみたんだけど、それでもパーッとやられてしまってダメでしたね。

——それではふだんはどんなことしているんですか?

裕子 会社が終わってもまっすぐ帰らないで、あちこちでひっかかっていますね。あと休みの日にはドライブとかで横浜行ったり、遊園地行ったり、買物したり、デートしたりしています。

——ところでおきまりですので、理想の男性像をお聞かせください。

裕子 昔しからなんですけど、隣りで呼んだ時、「うむっ」とふりかえるのが、しぶーくきまる人がいいですね。

——タレントでいうと?

裕子 風間杜夫、松田優作、中村雅俊ってとこかな?

——逆に理想の女性像は?

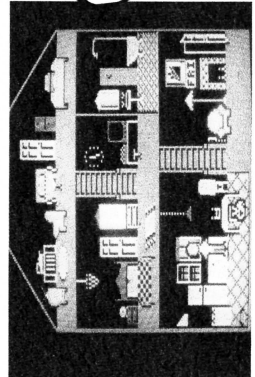
裕子 あんまりキャーキャーいわない、すてきなお姉さんになりたいですね。タレントでいうと、吉永小百合や薬師丸ひろ子が好きです。

——それでは最後にコンプティークの読者に一言。

裕子 工画堂のソフトを買って、ゲームがうまくなってください。

今月のペッピン

・ラ・モード

クをブートすると画面には3階建ての家が映し出される。時間の経過にあわせてその中を、犬をつれたおじさんが動き回り、ピアノを弾いたり、食事をしたり、パソコンをいじったり、テレビをみたり、ふろにはいったり…。ただそれだけのソフトなのだ。このおじさんとプレイヤーがコミュニケートする手段はただキーボードから入力するメッセージのみ。「レコードをかけてよ」「歯をみがいたら!」てな具合いのお願いを入力するだけ。これも全て聞き入れてくれるわけではなく、気がむかなければ無視されるのだ。ふむ、ひとつだけゲームっぽいのがおじさんといっしょにするカードゲーム。けれどこれもおじさんがやたら弱いので、すぐにゲームは終わってしまう。まるで、コンピュータの中に、人間を一人飼っているみたいなんだ。

移植版情報

ルパン三世 カリオストロの城(東宝)/PC8801シリーズ/5D/7800円/グラフィックが㊫なのだ!

アーケード・エクスプレス

ファミコン・ブームにほとんど押されがちなアーケードゲーム。「やるゲームがない！」などと言ってる人もいるけど、3月のAOUエキスポを契機に盛り上がりを見せてほしとところだ。なんたってアーケードが最高だもんね！

ちょっとニューウエーブ感覚の「アーガス」

ジャレコの「アーガス」というゲーム、キミはもうプレイしてみただろうか？　なに、「知らない」？　今すぐゲームセンターに行って、見てきなさい。もしもこのゲームがなかったらキミの住んでる街はよっぽどのい・な・かなんじゃないかな。いまやトップを走る人気ゲームなのだから。

画面の第一印象が、まず不思議な感覚なのだ。メタリック配色のカラフルで美しいグラフィックといい、プレイ中に画面中に散りばめられた色あざやかなビー玉（実はこれぜんぶ敵の弾）といい、実に異次元感覚。サウンドもじっくり聞くと、知らないうちに引き込まれていってしまう。

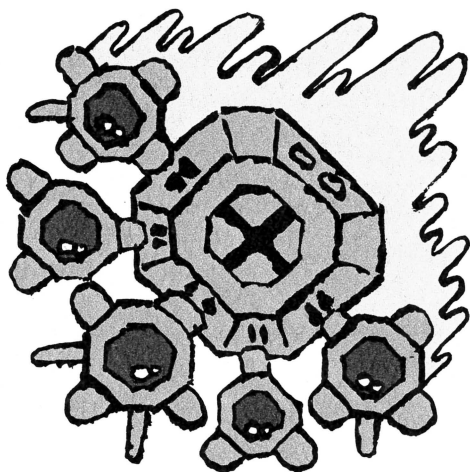
敵をやっつけたり障害をよけたりしながら、先へ進んでいこう。最後の要塞「メガ・アーガス」をやっつければ（こいつはメチャ強いぞ！）面クリア…と思ったら、そのあと滑走路に着陸しなくてはならない。失敗してもミスにはならないけどね。

さて、地上物の中に３種類のマークがあって、それぞれ３つ集めると、有利な条件をもたらしてくれる。

B…バリア。10秒間無敵。

E…エネルギーカプセル。マイシップの前方に出現し、取ると、画面上のすべての敵を破壊する。

P…パワー。マイシップのスピード及び攻撃能力がアップする。

着陸は画面の情報に気をつけて、慎重に行ってみよう。成功すればボーナス、失敗すればパワーアップの装備がパー。でも次の面でガンバれば取り戻せるぞ。攻撃方法も変わって、気分一新できるんだから！

多彩すぎる攻撃パターンもこのゲームの魅力だ！

「アーガス」のもう一つの魅力は、攻撃パターン（弾の発射方法）があまりにも多彩だということだ。そしてこれはPパーツによって増強することができる。

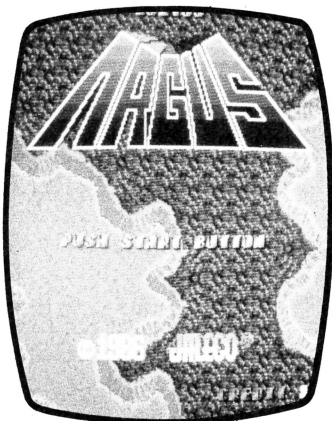
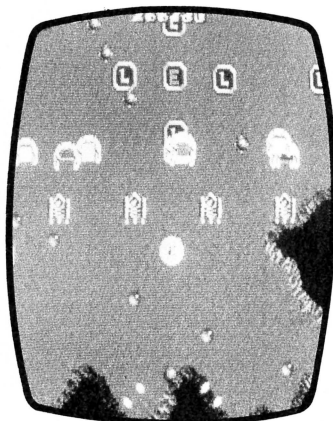
①前方攻撃。Pによって１面・３面ではシングル→ツイン、５面ではツイン→４発同時発射が可能になる。

②特殊前方攻撃。２面での基本はレーザービームだが、Pによって光輪ビームになる。威力も当然倍増。

③斜方攻撃。V字形に弾を発射し、Pでツインに。正面からの敵がつらい。

いちいち攻撃法が変わって、面の変化に対応できるんだろうか？　と不安になるが、敵の攻撃パターンがこちらの弾スジに合ってくれているので、納得！　といった感じ。

また、途中に浮遊している金属のワク（？）の中に、ボーナスチップがある。得点は10～50,000点で、１機エクステンドのチップもあるが、あまりムリして入っていくと出られなくなって死んでしまうので注意しよう。ワクの中以外にもボーナスチップはあるぞ。

さすがに高得点のチップほど、取りにくい場所にあるようで…。あんまりがめつくねらうと痛い目にあうということをお忘れなく。50,000点と１機エクステンド、ねらいたくもなるけどね。

▲バーン！とまずはタイトル画面。

▲エリアによって、弾の撃ち方もいろいろ。

　イラスト／相村喜一

敵を射んとすれば、まず自分を見よ！

さて次に、キャラクターに関する話をしてみよう。

〔1〕まず一番大切なのが、「自分のいる場所を常に認識する」こと。何よりも敵の弾数がやたら多いので、自分の周辺を凝視していないとすぐにやられてしまう。

〔2〕機雷を活用せよ！

地上の◎の部分から空中に発射される「機雷」がある。これを撃つと、その機雷付近にいるすべての敵を誘爆できる。その上(敵数)×1000点のボーナスが入るのだ！

〔3〕先ほど地上物ターゲットが3種類と言ったけど、実はもう一つ、Lというのがあるんだ。これをたくさん撃っておけば、着陸成功後にイイことがあるぞ！　その話はあとで。

〔4〕気がついたらやられていた、というケースが、このゲームには意外に多い。地上から発射されるビー玉(この際そう言ってしまおう！)がわいてきて、あっ死んでいる、など、初心者には多い現象だ。

地上に注意を払っていることが、まず先決。接近してくるビー玉と自機の座標がピッタリ重なって、やられたときに「サギ！」などと呼ぶような、ドツボ現象にハマらないようにしたい。

〔5〕メガ・アーガスの発射してくる緑の玉は、敵機になって向かってくる。玉の間は撃っても破壊できないので、心得ておきたい。

とにかく攻撃の度合いが1面から並じゃない。逃げていてもそのうち帰っていってくれるが、点数はゼロ。これじゃシャクにさわるから、なんとか中央で開閉しているコア（赤）にぶち込んで、破壊してしまおう。

砲台を残したままコアをつぶすと、(撃った砲台数)×1000点。砲台をぜんぶつぶした場合はスペシャルボーナスだ！

〔6〕やっつけた敵が慣性で自機につっ込んできて、自分がやられたと錯覚する場合がある（実はやられていない)。冷静な判断を！

――以上6項目、しっかり頭に入れておいてくれ。これを知っているのと知らないのでは大違いだからね。

着陸がきわめられればまず合格！

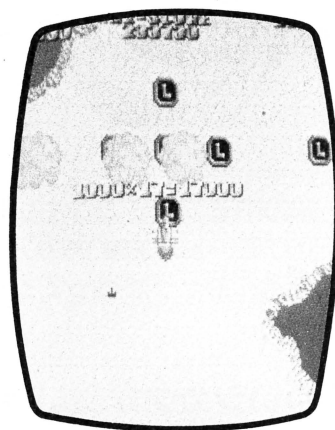
このゲームで最もテクニカルで、最も難しいのが、滑走路への着陸。慣れればカンタンなのだが、情報の読み方と感覚をおぼえるまでがタイヘンなのだ。

とにかくカラダでおぼえるしかないワケだが、ざっとポイントを説明しておこう。

①レバーを前方(上)へ倒しながら、ゲージの青い線（速度）を全幅の1/3まで持ってくる。

このときの青線の位置は必ず緑色の部分に、余裕を持って合わせること。黄色や赤にはみ出しては×。

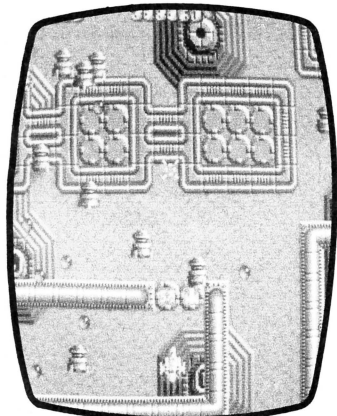
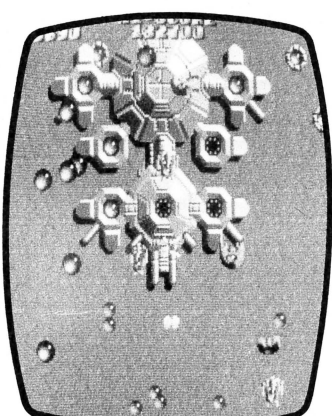
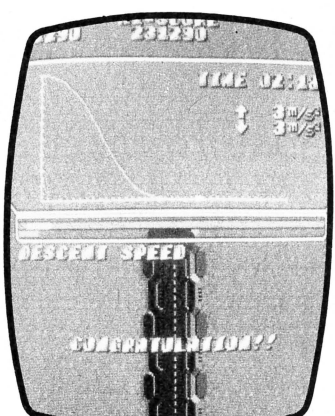
②注意ゾーンが迫ってきたら、レバーを手前(下)に入れる。

③そのまま下降して、ゲージ(青)の先端が緑又は黄色の部分に合っていれば、着陸完了。

▲5万点またはエクステンドのボーナスチップ。

――着陸制限時間は10秒。タイムオーバーになると、落下してしまうぞ。

みごと着陸に成功すると、(残りタイム)×1000×（Lの数）点がボーナス点として加算される。ただし、0.00秒になった後着陸すると、なんと1万×L点のボーナスが入ってしまうのだ！　このテクについては、かなりの熟練が必要。練習してみてほしい。

以上で「アーガス」の紹介は終わらせていただこう。

実は3月の上旬に、ジャレコから新作のアーケードゲームが発表される、という話がある。しかしくわしい情報が入手できなかったのが残念！　とりあえず、発売を楽しみに待とう。一方この「アーガス」、今月末ぐらいにはファミコンでもできるようになりそうだ。くわしくは、本誌54ページを見てね。

▲Eマークを取れば、大量点のチャンスも！

▲巨大要塞メガ・アーガス！勝てるかな？

▲着陸成功。黄色の部分までならセーフだ。

アーケード編

バグ&隠れキャラ情報

家の中でファミコンもいいけれど、たまにはゲームセンターへ足を向けて、ピッカピカのアーケードゲームにご対面してみよう。バグや隠れキャラが待ってるぞ！（ホントかな…）

楽しいシカケが目いっぱい！　のスカイキッド

2月号の本誌で紹介した「スカイキッド」。どこかすっとぼけた感じのサウンドがなかなかゴキゲンだね。

さてその「スカイキッド」の隠れキャラ、隠れフィーチャーをいっきに教えちゃうから、よーく聞くんだぞっ！

〔1〕スペシャルフラッグ
●４面と８面で出現。
●４面は最初の戦艦、８面は自由の女神の少し先の地上を撃つと出て、取ると１機エクステンド。

〔2〕1000点ポイント――その１
●勲章（６面）とプーカ（10面）。いずれも中間地点付近で地上のどこかを撃つと出てくる。

〔3〕1000点ポイント――その２
●パックマン（４面から）の看板、ミサイルとおねーさん（９面から）の看板の真上でグルッと宙返りしてみると、パックマンや♡マーク、又はモンスターやバクダンが出現。前者は取ると1000点だが、後者は当たるとドボン。ご注意を。

〔4〕意味なしフィーチャーその１
●面クリ時に出て来る墓やチアガールを撃つと、写真①、②のようになる。意味はなんにもない。

〔5〕意味なしフィーチャーその２
1.太陽の下半分を隠している雲の中を通過すると、写真③のような電球になる。
2.自由の女神のスカートがめくれる。
3.屋根がビックリ箱になっている建物がある。

――とまあ、以上のようなワケだ。これでまたゲームがおもしろくなりそうだぞっ。

さて、読者から送られてきたバグを２つ紹介させてもらおう。

まずグラディウスのバグ話。

「４周目の最後の山の手前、岩の浮いている所から、後ろから２機の赤い歩行メカが出てきます。このうちまず下のメカを破壊して岩の下を通り、とびはねている敵に気をつけながら、上の方のメカをやっつけに行きます。そして青いエネルギーカプセルが出たら置いといて、左側のハッチから３機ほど出てきたときに取ると、右から出てくるはずのミノカサが出てこなくなります。」（イラスト左・兵庫県／真島康博）

続いて、ガンスモークのバグ。

「２面最後のロイとの戦いに勝って、ロイが倒れて死んでいる上にビリー（主人公）を乗せて弾を撃つと、ロイが生き返ってしまう！」（イラスト右・せっかくだけど、名前がないよ）

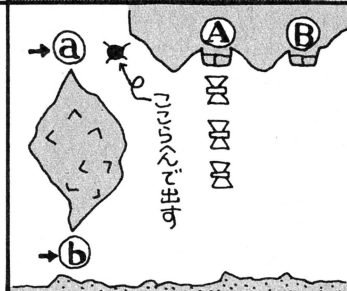
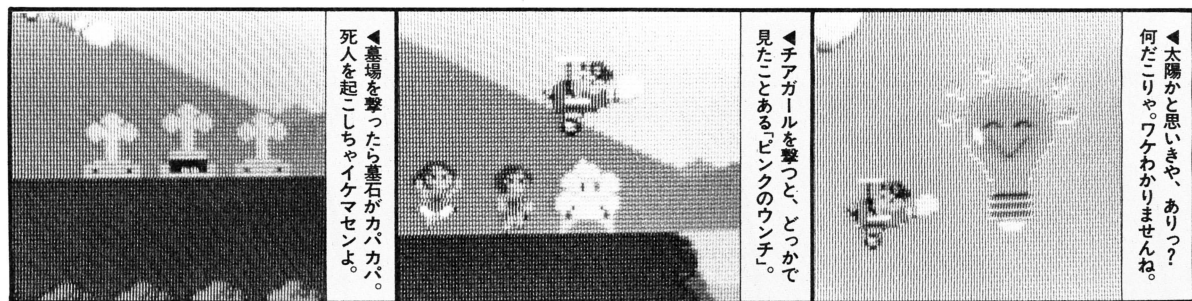
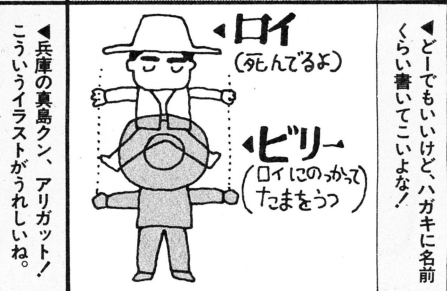
――興味のある人はためしてみよう。

◀墓場を撃ったら墓石がカパカパ。死人を起こしちゃイケマセンよ。

◀チアガールを撃つと、どっかで見たことある「ピンクのウンチ」。

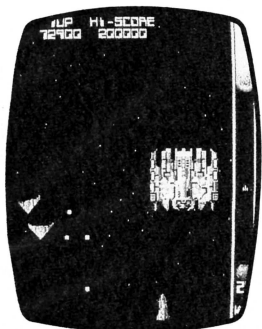
◀太陽かと思いきや、ありっ？何だこりゃ。ワケわかりませんね。

◀兵庫の真島クン、アリガット！こういうイラストがうれしいね。

◀どーでもいいけど、ハガキに名前くらい書いてこいよな！

新作情報

ハレーズコメット

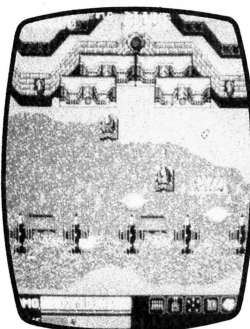
●タイトー●

迫り来るすい星から太陽系を守るのだ！——という、時期を見計らったとしか思えない、「さらば○マト」みたいなストーリーのゲーム。

エリアの数は3×10。飛んでくる敵機を残らず撃ち落とせ。逃がすと惑星や太陽にダメージが加わってしまう。

パワーアップしたときの連射・速射が快感だ。タイトーの期待作品。

スーパースティングレー

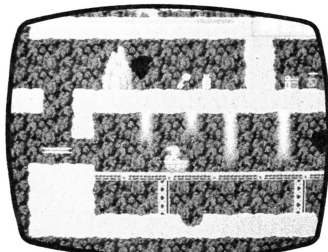
●アルファ電子●

アルファ電子から出された知的戦略ゲーム。君はスーパースティングレーで、敵陣を突き進み敵要塞を爆破しなければならない。まず戦場地図を見せてくれるので、その間に作戦をたててしまおう。装備その他は、拡散砲・サイクロン砲・ジャンプ砲・地雷・煙幕・空軍があるが、君はどこまで敵陣に攻め込む事ができるかな？

メジャーリーグ

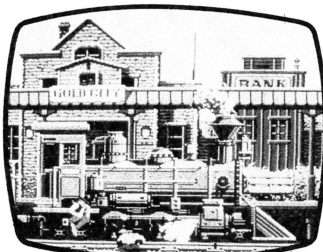
●セガ●

セガより究極の野球ゲーム、遂に登場！操作はボタン四個とトラックボール一個と野球盤（知ってるかな？）についているようなバットを使う。クラウンズ・ゴルフにも似たものがついていたね。操作にはかなり慣れを必要とするが、トラックボールをC・ベースボールのレバーのつもりで操作すると良い。サラリーマン受けするかな？

スペランカー

●アイレム●

アイレムよりブローダーバンドからの移植第二弾がついに登場。ファミコンでも有名なスペランカーだ。

君は地底探険家。広大な地底世界を幻の楽園を求めて、地中深く進んで行く。行く手には毒ガスや落とし穴の自然物、コウモリ、地底虫、そして地底人など手強い敵が待ち受けている。君は幻の楽園にたどりつけるか。

ウエスタンエキスプレス

●データイースト●

データイーストから、ちょっと異色の西部劇チックゲームが出ている。

列車にたてこもった悪者だもをやっつけて、盗まれた＄袋を取り返せ！ジャマする敵はパンチやキック、拳銃を使ってけちらしちゃおう。

隠れボーナスも、いろいろとあるよ。面クリしたときの主人公のアクションが、いかにもＤＥＣＯらしい。

最新ＦＡＮ情報

●うわさばなし●

新製品情報を仕入れるために走り回っても、この時期は3月5日・6日にＡＯＵエキスポをひかえていたため、各社出しおしみといった感じなのだ。

この号が出る頃にはもう終わっているけど、新宿ＮＳビルで開催されるこのイベントは、秋のＡＭショウとは違って、一般のお客さんも入場できるようになっている（ただし有料）。まあゲームマニアが集まるのは必至といった所で、昨年同じ場所で開かれたＮＡＯエキスポでもこれは同様。行った人はわかるだろうと思うけどね。

ここで紹介されたニューゲームが、春先から初夏にかけて一気に登場とあいなるわけだ。待ち遠しいね。

このショーのレポートは、次号でしっかりお届けするからお楽しみに。

キミの情報もまっている

今月号の巻頭でも紹介したように、コンプティーク情報部員が続々と誕生している。今回グラディウスのバグを送ってくれた真島クンも、もちろんその1人だ。ああいう感じでイラスト付きの情報なんかがベストだね。イラストレーターの人に、ちゃんと書き直してもらうので、下手クソだってかまわない。自分のみつけた情報をドンドン送って、キミも情報部員になっちゃおう。ところで、情報には必ず名前と住所を書いてね。せっかく情報を送ってくれても、部員にしてあげられないぞ。石神井の消印で送ってくれたキミ、もう1回手紙を送ってね。

SEGA ニュース セガ情報局

いよいよ春本番の4月。何かオメデタイことはあったかな？
セガ情報局も新作や情報が次々と入ってきて活気が元気だ！
一足早く桜風吹のクライマックスへと突入しよう！
今月は新しいところを2つに絞ってお贈りするのだ！

愛しのマリちゃんを救い出せ！

青春スキャンダル

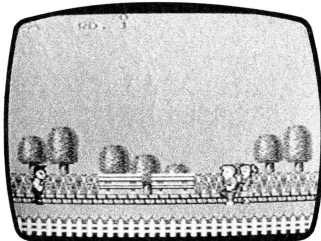
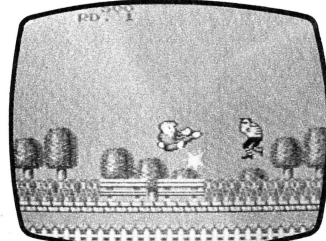
デートの続きは？ 青春のバカヤロー！

御存知〝青春スキャンダル〟、キミはもう夕日の海辺でマリちゃんに再会できたかな？　エッ？　知らないの？それではたけしの証言から始めよう。

「その日はかわいいマリちゃんとの楽しいデートの日だったんだ。公園を二人で歩いていたら目つきの悪いモヒカン野郎がいきなり俺に一発くらわせてマリちゃんを連れ去っていった…。「たけしー！」……しばらくの間マリちゃんの叫び声が頭の中をグルグルと回ってたけど気合を入れて起き上って彼女を追いかけ始めたんだ……。」

さてここからは海の方へ連れていかれたというマリちゃんの追跡だ。

最初に出てきたのは手下のザコだからジャンプキックでとにかく前進だ。立ち止まってるとしつこく出てくるからネ。技はこのほかにローキック、パンチ、ハイキックがあるからここで練習しておこう。街に入るとナイフを投げてきたり、ビルからビンを投げてくるのがいるんだ。ここではタイミングが大切だョ。ビンは逆にこっちでも利用できる。そしてまた公園に入る。何でトゲのあるボールやバクダン、台の所でのファイアーボールが公園にあるんだおー　と言いつつ軽いもんだよこんなもの。焦る気持ちを押えつつ再度街へ、ここは足早に通りすぎよう。今度は相手もジャンプしてくるからタイミングが取りにくい。リズムが乱れたら立て直そう。敵がちょっと来なくなると赤い犬が走ってきた、悪いけどローキックで片付けていよいよ海岸！夕日の海にボスはいた。強い！　ここではフェイント技が必要なんだ。そして……〝バシッ！〟やった！　ボスは泣きだしてマリちゃんが駆けてきた。ウーン、やっと会えたネ。と思った瞬間、ボスはまたしても俺を殴り倒してマリちゃんを連れ去っていった……。

ラウンド2では豚が突進してきたりして一段とハードだ。一体いつになったらマリちゃんとデートの続きができるんだろう？　青春のイジワル!?

▲かわいいマリちゃんとの念願の初デート！こんなモヒカン野郎さえ来なければ……

▲ジャンプキック！　これだけ決まっているのにさっきは何で簡単にのされてしまったんだ？

イラスト／相村嘉一

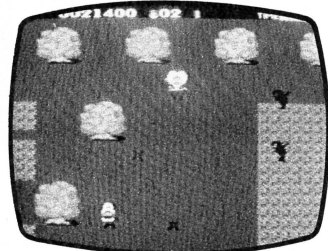
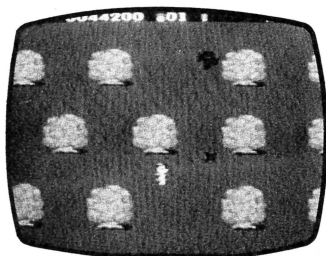
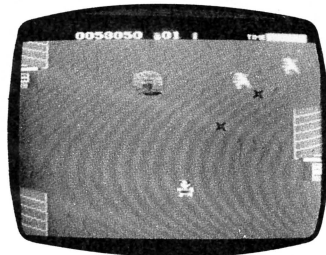
玉露左衛門を倒し、お城を取り戻せ！

忍者プリンセス

くるみガンバってお城を取り戻すんだから！

ＳＣはもうダメなのかな？　なんて考えてたキミにセガからの回答だ！　キミが〝くるみプリンセス〟になって〝寒天城〟の地下室で〝玉露左衛門〟を倒し、奪われた財宝とお城を取り戻すのだ！　もちろんマークⅢでだって十二分にエキサイティングだ！

スタートすると〝寒天城下絵図〟で地図とキミの現在位置が示される。これは一人やられるごとに見られる。スタート時のキミの武器は手裏剣ただ一つ。でも飛ばす方向を②ボタンで自分の前に、③で進行方向に、と使いわけられるし、②③いっしょに押せば透明の術も使えるからキミのテクなら大丈夫ダヨネ。エッ？　少しは何か欲しい？　それなら敵の持っている〝手裏剣の極意書〟(黄色の巻物) を手に入れよう。これを取ると連続して敵を倒せる〝風車手裏剣〟が使える様になるぞ。そして忘れてならないのが〝寒天城秘伝書〟全五巻を集めること。これがないと城の地下室へ入ることができないんだ。

▲〝寒天城下絵図〟⇦が現在位置なんだけどうまい人は二度と見られない！　不条理！

▲草原のシーンのラスト。画面中央上部が親玉。逃げながらも手裏剣バシバシでやっつけよう！

▲林では木の使い方がポイント。へたをすると手裏剣は届かないし、逃げられなくなるゾ！

▲町の中は気が抜けない。いきなり出てきたり、透明の術を使うのも出てくるゾ

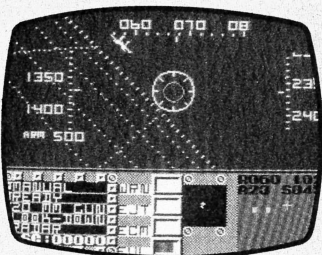
寒天城までの長い道のりが今、始まる……。

シーンは全部で13あって、草原①・村・草原②・林・町・武家屋敷・外堀の石垣・外庭・内堀の石垣・内庭・城内の板の間・城内の畳の間・地下室となっている。ただし城の秘伝書が五巻ないと地下室ではなくて草原①に戻されてしまうから注意しよう。その城の秘伝書は忍者が持っていたり、ある場所に隠されていたりするから歩き回って探さなければならないのだ。(とはいっても最初の三巻だけはヒントをあげよう。〝黒い岩〟・〝水際〟・〝屋敷の中〟にあるゾ。) 隠れているといえば〝お地蔵さま〟という公表された隠れキャラ?!　(2000点) もあるゾ。これは隠れている場所を通れば出てくるのだ。そしてお地蔵さまの近くにはきっと何かがあるゾ！

さて、実際にプレイしてみよう。セガのゲームの当たり判定のシビアさは有名だけど、このゲームも実に敵が強いのだ。それに一度いなくなった敵が先に進むときっちり出てくるから一人残らず敵を倒そう。このゲームで大切なのは、逃げることなんだ。逃げたと見せておいて敵が近くまで来たら一気にケリをつけるのだ。とくに動きの遅くなる水の中での戦いはさけよう。

各シーンの最後に出てくる親玉はかなり強い。棒を振り回している時は、一直線に逃げながら手裏剣を投げ、速い手裏剣を敵が投げてきたらジグザグに逃げながら手裏剣を使うのがいいんじゃないかな。

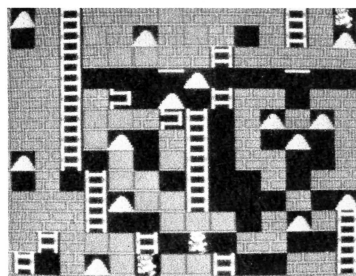
我らのプリンセスが早くお城を取り戻せるようにガンバってくれ！

写真を見てムムッ！　っと思ったキミ、そんなキミのためのソフトがこの〝Ｆ16ファイティング・ファルコン〟なのだ。その名の通り、実機のＦ16をリアルに再現したフライトシミュレータならぬドッグファイトシミュレータとして〝その筋〟のマニアさんならぜひ持っていたい一枚だ。決して本気にはならないでくれョ！　(マークⅢ)

めでたく無事、4回目をむかえたコンストラクション講座。みんなの腕も、どんどん上達してきたようで、金ちゃんはうれしい！　あんまりイイ作品がいっぱいあるもんだから、今回からイッキに8作品を公開することになったのだ！

シャッキリ頭でないとクリアできない上級面

今回はハイレベルな作品ばかりが、100通あまりも寄せられてきて、金ちゃんはうれしさのあまり、コンプティーク音頭を踊ってしまった（そんな踊り、あるか!!）。

しかし、もう、みんなの作品をテストするのに、頭はフラフラ、目はショボショボ、指の皮はムケムケ…で、ほとんどビョーキ寸前。どれも落とすのは惜しい作品ばかりで、傑作面と佳作面の差を見つけるのが、ほんと、むずかしかったヨ。でも、こ〜ゆ〜ハイレベルな選考（？）っていうのは、なかなか気持ちいいもんですぜ。では、さっそく１等賞モンからいってみよう！

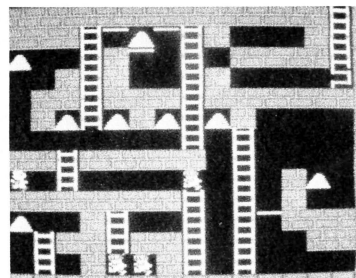
みごと１等賞に輝いた小林クンのこの作品だが、ランナーにかるがる取らせてくれる金塊は左上の１つだけで、他はみんな高度のテクを使いこなせないと、まずクリアは無理。彼によると、最大の難所は、上部の左から６番目の金塊だそうだ。が、他にも超ロング時間差堀りや、ロボットの頭をスレスレでわたらなければならないところもあって、これはかなりの上級者向けの面なのである。さすがのキミたちでもクリアはむずかしいと思うけど、どうかな。顔を洗って頭をシャキッとさせてから、落ちついて何度もトライしてみよう。

埼玉県行田市　小林　裕クン作

ハンパじゃない超ハイレベル面だネ！

さあ、今度は傑作面の２作目だ。岸本クンはこの作品といっしょに、レポート用紙３枚にビッシリ自作面の説明と、そのヒント集、そして作るうえでの苦労バナシまで送ってきてくれた自信家だ。

彼によると、この面は１年かけてさまざまなワザを開発して、それらをバランスを考えながら、１つの面に盛りこんだそうだ。その熱意に負けて、今月の傑作面に決定。キミたちもコンストラクションした画面だけじゃなく、おもしろいお便りなんかも書いて送ってきてくれるとうれしいネ。

さて、この面の解説に入ろう。金ちゃんはプレイしてみて、岸本クンがなるほど自慢するだけのことはある、となってしまった。上の小林クンの面のように、ラクさせてくれるところがない。とくに上から３番目の金塊をとれる人は、超人テクの持ち主だと彼は言っている。また、ここで使われるメイン技は「敵対敵頭上わたり」。

今回の傑作面２つは、今まで以上にハンパじゃないので、金ちゃんは何人ぐらい解けるか楽しみ。そこで、両方ラクラク解けちゃった、という人は、その解決とともに金ちゃんに教えてほしい。もちろんクリア保証つきだよ。

神奈川県大和市　岸本　和久クン作

今月の佳作面

ちょっと頭上を失礼します

高橋クンのロードランナーの作品、佳作面になっちゃったけど、デキはほとんど傑作面と考えてもいいほど。

ポイントは、下中央の金塊を1月号のこの講座の「敵の頭上歩き」を利用することと、一番下の、左から2番目のブロックを、うまく利用することがあげられる。なかなか、いいネライをしてるネ。

東京都　高橋　輝雄クン作

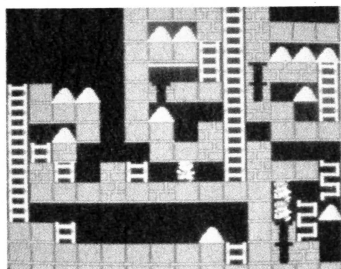
『ドルアーガ』にキミは勝てるか!?

この講座、第1回目の傑作面の作者、宮田クンから、また最新面がドサッと送られてきた。その中でもとくにユニークなのは、『ドルアーガ』面だ。この講座の読者なら、ある金塊を除いてはスラスラわかるだろう。でも、右下の金塊が大問題。「何かをすればロボットが動く」と彼は言うが、はたしてキミは……?

東京都　宮田　隆司クン作

敵がいなくても油断するな!

「傑作面にしないやつは人間じゃネェー」と大胆な挑戦をしかけてきた長谷川クン。もうチョイだったネ。

さて、この面の一番のヤマは、コンクリートの上の左から4番目の金塊だろう。これをとるには、左側と上部のレンガ堀りの、ビミョーなタイミングが必要だから、心してかかる、ってことだネ。

千葉県　長谷川　圭司クン作

出口なし!　に気をつけろ

宮川クンは、上の宮田クンとともに2回目の登場だが、良い作品はドンドン載せてくつもりだから、もっと送ってくれ。

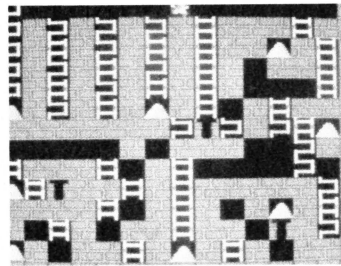
この面は、4つのブロック別に考えられ、それぞれの金塊は時間差や三段堀りをあやつればとれるが、順番を考えないと、クリアしても出口がない、なんてことにもなりかねない。注意しておくれ。

愛知県　宮川　浩一クン作

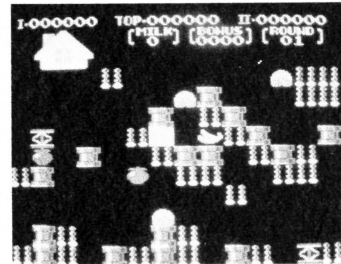
コンプティークのトラさんでっす

梶間クンの作品は、わが編集部への年賀状に書かれていて、今年のエトのトラをあしらった画面に、今だ正月気分の抜けない金ちゃんは、思わず選んでしまったのだ。

でも、このトラの顔に隠されたテクもなかなかで、下の金塊をとるのには、スンナリいかないはず。でも、梶間ァ!　けっこう調子いいじゃん!!

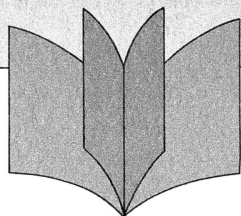
神奈川県　梶間　信一クン作

今日も元気だ!　ジャンプップ

さあ、チョット気分を変えて、ナッツ&ミルクといこう。入力が少し面倒だけど、ハナ歌でも歌って気楽にやってみて。

関クンの作品は、ミルクが画面の両はしを行き来できることを利用すれば、そうむずかしいところはない。でも、中央に出てくるナッツがなかなかクセ者だから、しっかりマークしてほしい!

埼玉県　関　進一クン作

お便り募集

堂々、8作品を公開した今回の講座はどうだった?　作品が多く公開できれば、キミのモノが登場するチャンスもおおあり、というわけ。もちろん、しっかり高いレベルじゃないと、ボツッコになっちゃうけどね。また、人気アイテム「ロードランナー」が、やっぱりダントツ多いから、他のモノにチャレンジしてくれると、登場のチャンスも多くなりそうだ。ファミコン版だけでなくパソコン版の力作も送ってね。

アドベンチャーゲームブック

BOOKS REVIEW

スターチャレンジ・ゲーム

宇宙ハンターと略奪者たちは、迷の新物質「ノビウム」を血まなこで追い求めている。まるで何百年も昔の「ゴールド・ラッシュ」のように。いったいノビウムとは何か？　その正体を探ったキミこそ、宇宙のヒーローになれるのだ!!　朝日ソノラマ03-563-6021

「銀河の略奪者」クリストファー・ブラック作／長井裕美子訳／400円

㊙ワザで高得点をねらえ！

待ちぶせワザ、張り替えワザなどのハイテクニックで、スパイス軍団をＯＫ！　あのツインビーの攻略ブックが登場した。カクレキャラクターの秘密や、ライバルに差をつける㊙テクニックをワンサと紹介。ツインビーがまた楽しくなる。二見書房03-942-2311

「ツインビー」ファミリーコンピュータ裏ワザ大全集別巻　180円

本格シミュレーションを

ラインバッカー作戦…東西の最新鋭兵器が激突したベトナム戦争最大の航空作戦に、キミもパイロットとして参加できる。目標は名機とうたわれたＭＩＧ戦闘機。キミがあやつるのは米軍Ｆ—４Ｊファントム。迫力のゲームが楽しめるぞ。光文社03-942-2241

「ラインバッカー作戦」ワールドフォトプレス編　380円

地下迷宮から脱出だ!!

悪の手先のひとりとして、地下で爆弾を作らされていたボンバーマン。しかし彼は、「地上に出れば人間になれるのダ」という噂を耳にし、脱出を決意。さて、たくさんの敵が迫るボンバーマンの身は？　㊙テクニックが全公開されてるヨ。ケイブンシャ03-372-3281

「ボンバーマン」ファミリーコンピュータ・ゲーム必勝シリーズ　380円

恋もスリルがなくっちゃネ

少女小説やハーレクインロマンスもいいけど、やっぱりゲーム性もプラスされたロマンスがいい…とくれば、愛のアドベンチャー・ゲームブック。ときめく恋と胸躍る冒険が、気持ちワクワク！　読むのは、女の子だけじゃないかもネ。世界文化社03-262-5118

「幻影の島」マドリーン・サイモン作／大出健訳　590円

未熟者にもアドバイスを！

ファミコンゲームだのパソコンゲームだの、そんなもんについていけん！　なんていうキミのおトーサンに、そのおもしろさを理解させるのは、なかなか大変。で、ゲームの入門書みたいなこの本読ませちゃえば、しっかり変身するかもネ。辰巳出版03-208-8701

「アソコンNo.５」アドバイス・パソコン・ゲーム／タツミムック　600円

武器と呪文どちらを選ぶ？

騎士、そして魔法使い。どちらかを選んでキミが主役となり、そして冒険にチャレンジ！　騎士と剣をたずさえたキミは知力と技で敵を倒し、また、魔法使いになってキミは呪文で相手を撃つ。どちらの役柄になって冒険に挑む!?　近代映画社03-591-7101

「騎士と魔法使い・狼人間を打ち倒せ！」Ｒ・Ｌ・スタイン作／大久保賢一訳580円

Ｖテクでチャンピオンになる

ファンタスティック・アドベンチャーゲーム『スーパーマリオブラザーズ』の攻略テクニックから、『ドルアーガの塔』120面クリア法、『スターフォース』の不死身テクニックなど、ハイスコアを約束する、必勝モノの力強い味方だ。新星出版社03-831-0743

「ファミコンゲーム必勝攻略法」ファミコン・ファイターズ編　650円

時の中に消えた姫を救え！

キミは時を超えて、探索の旅をはじめなければならない。過去へ、また未来へ、そして地球上のあらゆる場所へ。強大な力を誇る「時空の支配者」の手から姫を守るために。おなじみ、騎士か魔法使いかの、どちらかになってゲームが始まる。近代映画社03-591-7101

「騎士と魔法使い・時空の支配者に挑戦！」リン・ビーチ作／大久保賢一訳580円

これでもう負け知らず!?

不思議議、ナゾ解き、スクロールゲームの『スペランカー』『オバケのＱ太郎』『パックランド』。シューティングゲームの『エグゼドエグゼス』『超時空要塞マクロス』…etc。ゲーム分類別、難易度別にくわしく必勝法が紹介されて、親切だ。旺文社03-266-6342

「必勝作戦メチャガイド」580円

Crush THE Game
クラッシュ・ザ・ゲーム
新作リストを辛口でどーんとクラッシュしてしまうというコーナーのはじまりだよ。今月は超話題作の紹介はないけれど、とにかくいっぱい新作ソフトを試食してみたから、ゲームする人しない人、みんな集まっておいで!! カラーンカラーン♬

今月の READER'S Soft Top 10 ノミネート発表

馬番	連番	ソフト名	メーカー	1月号	2月号	3月号	U・塚田	L・高野	K・H	KEI
1	1	スーパーマリオブラザーズ	任天堂		5	1	◎	◎	◎	◎
2	2	ハイドライド	T&Eソフト	1	1	2		△		
3	3	テグザー	ゲームアーツ スクウェア	10	2	3			△	
4	3	ドルアーガの塔	ナムコ	2	6	4				
5	4	ザナドゥ	日本ファルコム	—	—	5	△	○		○
6	4	ハイドライドII	T&Eソフト	—	—	6			○	△
7	5	パックランド	ナムコ	—	—	7				
8	5	1942	カプコン	—	—	8				
9	6	ブラックオニキス	BPS	6	4	9				
10	6	ザ・スクリーマー	マジカルズゥ	—	—	10				
11	7	ファンタジアン	クリスタルソフト	8	3	—				
12	7	ザ・キャッスル	アスキー	—	7	—				
13	7	ゼビウス	ナムコ	5	9	—				
14	8	ツインビー	コナミ	—	—	—	○	▲	▲	▲
15	8	タイムギャル	タイトー	—	—	—	▲			
16	8	スターフォース	ハドソン	4	—	—				

1着「スーパーマリオ」よほどのことがない限り間違いないといえる。問題は2着争い。個人的には「タイムギャル」あたりにガンバッてほしいところだが、最近のゲームセンター離れの現状を見ると、やはり無理があるだろう。そこで年明けからグングン人気を引きつけている「ツインビー」を買ってみようと思う。ということで、本命は①ー⑧。押さえに「ザナドゥ」を持ってきて、①ー④、あれはいい映画だったからねェ……？

やはり現在「スーパーマリオ」現象ともいわれる、社会現象をおこした「スーパーマリオブラザーズ」を本命からはずすことはできなかった。対抗馬の「ザナドゥ」は、最近のRPGゲームの中でも、絶大の人気を誇るゲームで、本誌でHow To Win を始めたということもあって対抗とした。「ハイドライド」は本誌のソフトトップ10での総得票数はダントツ。先月あたりから得票数にかげりが見えてきたのが気になるが、潜在的な票数は相当なものだろう。大穴にもってきたのは「ツインビー」。今年発売されたソフトだが、今月のソフトトップ10でいきなり3位に入っていることもあり、ダークホース的な存在といえよう。ちなみに今編集部で1番はやっているのはこのゲームなのだ。①ー②、①ー④、できまりだろう。

Crush The Gameでは以下のような機種を対象にし、また表記して使っています

- PC9801シリーズ(PC9801/E/F/U/XA/VM)
- PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR)
- PC8801シリーズ(PC8001/mkII/SR)
- PC6601シリーズ-PC6601/SR)
- PC6001シリーズ-PC6001/mkII/SR)
- FM7シリーズ(FM7/NEW7/7Z/AV)
- X1シリーズ(X1/D/C/turbo)
- MZ1500
- MZ2000/2200
- MZ2500
- SMC777/C
- MSX/MSX2

応募方法

♬タタラ、タッタララ、タッタララ、タラタター♬　各馬いっせいにゲートインしました。いよいよコンプティーク杯のスタートです。てな感じで、数あるゲームソフトの中から、よりすぐった人気ソフトをノミネートし、そのノミネートされたソフトを競馬の馬に見たてて、人気投票でレースをおこなおうというコーナーだ。

まずキミたちは、左の表にある16本のノミネートソフトの中から、１番好きなソフトを１本だけ選びハガキに書く。そして、次にその人気投票で１位２位になりそうなソフトを予想し、その連番をハガキに書く。たとえば、４ワクの「ハイドライドII」と８ワクの「ツインビー」が１位２位をとりそうだなと思ったら、④－⑧という具合にだ。

予想のめやすとして、最近３ヶ月のコンプティーク・ソフトトップ10の順位と本紙ゲーム評論家による予想がたてられているので大いに参考にしてください。

応募方法は、右下にある応募券をＰ116のアンケートハガキにはり、キミの好きなソフト１本と連番で予想順位を書いてください。

また、この連勝複式による予想の正解者の中から抽選で豪華賞品も用意しているので、ふるって御応募してください。

いきなり３位にツインビーがとびこんできた。今、編集部で１番はやっているのが、実はこのゲーム。まだまだのびる可能性大。思わず集計する時も肩入れしちったりして!?

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト名(メーカー)	種類	総得票数	得票数
⬆1位	1	スーパーマリオブラザーズ (任天堂)	💣	900	342
⬆2位	4	ドルアーガの塔 (ナムコ)	👥	1443	253
⬆3位	—	ツインビー (コナミ)	💣	239	239
⬇4位	2	ハイドライド (T＆Eソフト)	👥	1882	130
⬆5位	5	ザナドゥ (日本ファルコム)	👥	471	128
⬆6位	6	ハイドライドII (T＆Eソフト)	👥	328	124
⬇7位	3	テグザー (ゲームアーツ・スクウェア)	💣	876	109
⬆8位	—	タイムギャル (タイトー)	💣	98	98
⬆9位	—	ブラスティ (スクウェア)	👥	98	85
⬇10位	7	パックランド (ナムコ)	💣	267	75

今月のヒットパレード

だまってすわればぴたりとわかる。ソフトの売りあげトップ10情報だよーん！

ファミコン篇

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	スーパーマリオブラザーズ	スーパーマリオブラザーズ
2	ポートピア連続殺人事件	ツインビー
3	オバケのQ太郎 ワンワンパニック	オバケのQ太郎 ワンワパニック
4	キン肉マン	ボンバーマン
5	忍者じゃじゃ丸くん	ポートピア連続殺人事件
6	パックランド	スペランカー
7	ボンバーマン	忍者じゃじゃ丸くん
8	スターラスター	キン肉マン
9	ゴルフ	パックランド
10	パチンコ	スターラスター

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワソフトショップ(秋葉原)
1	グーニーズ	グーニーズ
2	ザナドゥ	ハイドライド
3	地球戦士ライーザ	ザナドゥ
4	ハイドライド	三国志
5	ウイザードリィ	トリトーン
6	チャンピオンプロレススペシャル	地球戦士ライーザ
7	トリトーン	天使たちの午後
8	ハイドライドII	聖拳アチョー
9	超時空要塞マクロス	ブラックオニキス
10	オホーツクに消ゆ	ウイザードリィ

協力店 キデイランド(原宿店)／西武百貨店(池袋店・コンピューターフォーラム)／ヤマギワソフトショップ(秋葉原店)／博品館(銀座)

T＝カセットテープ　D＝ディスケット(数字はインチ数)　R＝ロム・カートリッジ

コンプティーク ソフトトップ10 応募券

ギャラガが進化して ギャプラスになった！

ギャプラス

PC9801シリーズ｛5D 3.5D｝6800円

キャリーラボ ☎0963-63-0211

ギャラガが98に移植された時から、いつかいつかと待っていたけど、ついにあのギャプラスが98に移植されたぞ。当時としては、ゲーム史上かつてないスピードに、驚いたものだ。この移植版のすごいところは、なんてったって、大胆にもモニターを横にして使うことによって、アーケードと同じ感覚でプレイできるということだ。そのうえ、キーワードの入力によって、ランクが８段階に変化する。このキーワードはハイスコアをマークすると知ることができる。ＦＭ音源さえ装備すれば、アーケードと同じように音も楽しむことができるのもすごい。

ここで、まずゲーム内容を知らない人のために、簡単に説明しよう。８方向に動くファイターを操作して、画面に現われるギャプラスをすべて撃てばいいんだ。ファイターのエクステンド方法は４つあり、ひとつめは、スコアでエクステンド。ふたつめはクイーンがときどき持ってくるパーツを、３つ集めてのエクステンドだ。このパーツが出るのには法則があって、ギャプラスが編隊を組んでから、スコアの下３ケタが０でそろうと右上から、クイーンが運んでくるぞ。そして３つめは、スペシャルフラッグ。最後はエクステンドというボーナス・ワードをチャレンジング・ステージでそろえればいいんだ。またファイターは、ブラスターヘッドを装着することによって数々の攻撃をすることができるんだ。

対するギャプラスも負けてはいないぞ。ギャラガとは、くらべられないスピード攻撃、途中からの援軍の登場。(この援軍はパーセク(面)によっては下からもぐりこんで攻撃してくるんだ。)そしてビーンカード攻撃。これはギャプラスを撃つと、ビーンカードと呼ばれるブルーの物体に代わって降ってくるというものだ。これは撃たれたギャプラスから真下にまっすぐ落ちてくるので、へたに撃ちかたを考えないで、撃つと、逃げるすきもなくファイターがやられてしまうなんてことになるぞ。とくに面の途中から現れる援軍を撃つときに注意しよう。そしてスターフラッシュ。いきなり画面下ほうに現れて炸裂して、４方向に散弾をふらす、恐怖の新兵器だ。最後に、ギャプラスには階級があってZAKOからQUEENまでがいるんだ。これによって性格が区別されているので、下の表を参考にしてほしい。

NAME	SCORE	
	待機中	攻撃中
ZAKO	100	100
LUTE	100	200
CAPA	100	300
ADO	100	400
QUEEN	100	400 ×2
BEAN CURD	破壊不能	
STAR FLASH	破壊不能	

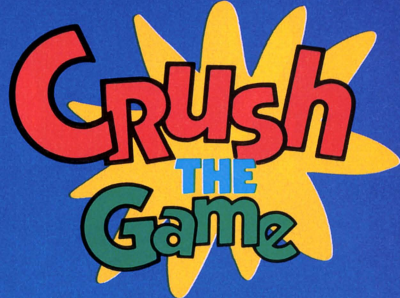
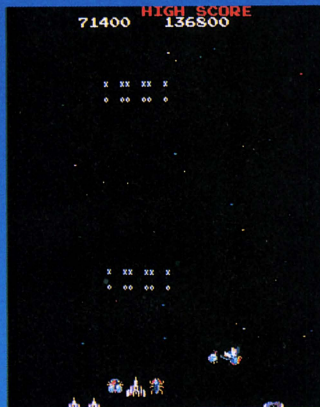
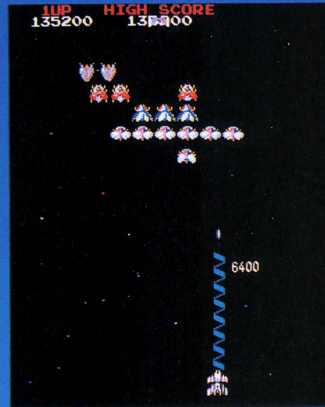
ブラスターヘッド

敵の〝ギャプラス軍〟に奪われた銀河連合軍の新兵器、それがブラスターヘッドだ。ファイターはこのブラスター・ヘッドを装着することによって、いろんな攻撃をすることができるんだ。このブラスターヘッドは、最上段中央にいるクイーンが持っていて、こいつが飛行している間に、2発撃ちこめば奪回することができるんだ。そのかわりクイーンは2回飛行すると画面外に逃げてしまうぞ。

攻撃別に紹介してみよう。

1.ファランクス……トラクタービームを発して敵を捕え味方にする。

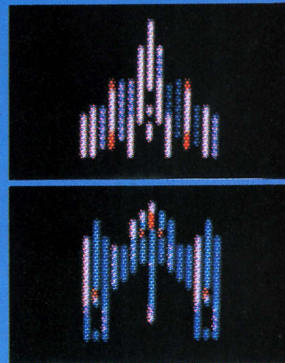
2.ハイパー……ミサイルが2発連射になり、ファイターの動きも速くなる。

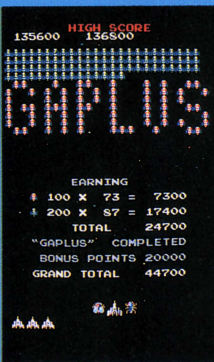
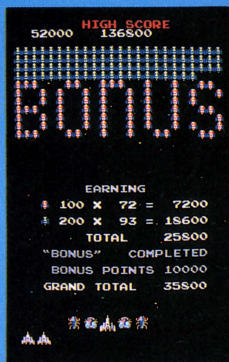
3.サイクロン……サイクロンビームで敵を捕え、いっきに撃てる。

ファランクス・ヘッド

ハイパー・ヘッド

サイクロン・ヘッド

スペシャルフラッグ

このギャプラスには、いわずとしれたスペシャル・フラッグが出る。アーケード版の時は、ぼくも法則を調べあげて、表を作ったけれど、移植版ではどうだろう。パーセク1では、ギャプラスがそろった時に、1番下の左から2番目を撃てば、左上に現われるぞ。これを取るとファイターが1機ふえるのでぜひ知りたいね。

変形

ギャプラスでは、タイトル画面を見るとわかるけど、ファイターが2種類あるんだ。通常は、パーセク31以降のエレファントヘッドを取ると変形するけど、パーセク1でフラッグを出して、クイーンに突っこむと、3連射ファイターに変形するぞ。

チャレンジングステージ

ギャプラスでは、1ケタめが3と8のパーセク（面）は、チャレンジング・ステージになっている。1～5機編隊で現われる敵をお手玉のように撃って、下に落とさないようにして、ボーナス・ワードをそろえ、スペシャル・ボーナスを得るんだ。このステージの前には必ずファランクス・ヘッドが出るので、必ず取るようにしよう。

ボーナス・ワード	スペシャル・ボーナス
BONUS	チャレンジング・ステージで獲得した得点に10000点のボーナスが加算される。
GAPLUS	ルーレットが回り、ボタンを押して止める事によって10000～40000点のボーナスが加算される。
DOUBLE	チャレンジング・ステージで取った得点が2倍になる。
TRIPLE	チャレンジング・ステージでとった得点が3倍になる。大量得点のチャンス。
GOOD	ルーレットが回り、ボタンを押して止める事によって0～70000点または、10000～40000点が入る。
LUCKY	パーツが1個増えるが、最後のパーツは現われないのでこの時はムダになる。
BYE BYE	文字どおり、パーツをひとつ持っていかれてしまう。あまりそろえないほうがいいだろう。

「シーナ」

SeeNa

キミは､このスピードに勝てるか!!

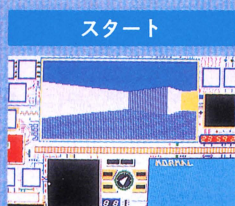
シーナ

PC8801mkⅡSR　5D　6800円

システムソフト　☎092-714-6236

ぼくらは､こんなソフトを待っていた!

最近のパソコン・ゲームってさ、発売する何ヵ月も前から広告を出してさ、「すごいゲームなんだゾ!」って僕らのゲーム心を刺激するじゃん。だけどさ、実際にゲームがお店にならぶのって、けっこう先になったりするでしょ(ひどい時は1年ぐらい待たされるよね)。そのうえみんなが欲しがるもんだから、あっという間に売り切れちゃって、買いそびれるとまたお店に入ってくるまで待たなきゃいけなくなる。ゲームの内容も、それまでにいろんなウワサでわかっているから、遊んでみても新鮮さにかけるし。ある日、お店に行ったら新しいゲームがなにげなくあったりして、それがまたとてつもなくおもしろいゲームだったりしたら、楽しさも新しさも、だんぜんちがうと思うんだ。そんなさりげなくてものすごくおもしろいゲーム。それがこれから紹介するこの〝シーナ〟だ。

それでは、さりげなくゲームを始めてみよう。画面の中央に大きなスクリーンがあって、そのまわりに大小さまざまな窓がある。メインスクリーンに見える光景は、さながらRPGによく出てくる3Dの迷路になっている。この迷路のような都市(らしい)のサーキットを車(らしい)で走りまわることが、ゲームの中心になることだ。まずは何も考えずにアクセルを思いきり踏みこんで都市の中を走りまわってくれたまえ。どうだい、このスピード感、これがキミのコンピュータで実現しているんだぜ。信じられないような速さだろ。それにフルスピードで走っている時にハンドルをきりそこねて、壁に激突した時のあの感覚。ほんとうに激突するって言葉がよくわかるって感じでしょ。まだプレイしたことのない人には悪いんだけど、この感覚は実際にやってみなくちゃわからないね。なんというか、激突した瞬間に心臓が圧迫(あっぱく)されて息が止まるような感じっていったらいいのかな。不幸(?)にして手先が器用すぎて、まだ一度も壁にぶつかってないキミ。キミもおもいきって激突してみるべし。

スタート

ゲームのはじめは、なんにも持っていない

矢印

この矢印と黄色の点滅に何か隠されている

体当り

敵を倒すときは、猛スピードで体当たりだ

アイテム

アイテムを拾うときは低スピードで

マップ

マッパーがあれば走ったところをマップする

出口

ひとつの都市をクリアして次の都市へワープ

で、走り回ってなにをするのかというと、それはシナリオによって違うんだ。このゲームにはシナリオが2つあるんだ。シナリオ1は、いうなればトレーニングゲーム。レーシングゲームになっていて、一定の時間内に決められた回数を周回するのが目的だ。ただし、ぶつかればダメージをくらうし、走っていれば燃料をくう。そこで定期的にピットインしてダメージの回復と燃料の補給をするようになっている。でも、シナリオ2にくらべると、ただ走るだけだからずいぶん簡単だ。

シナリオ2では、ゲームにストーリー性が加わってくる。ひと口で言ってしまうなら、巨大コンピュータSee Naを破壊することだ。そのために、いくつもの都市をまわり（それぞれの都市は相互につながっているらしい）、See Naを探しだすこと、その過程のなかで、いろいろな怪物やロボットに出会う。こいつらを倒す方法は、彼らの隠れている点滅する黄色いカベに加速してぶつかることだけだ。もっともスピードが遅いと逆にダメージを受けてしまうが。この点滅する黄色いカベは、そのほかにも種々の役にたつアイテムが隠されていることがある。シナリオ2を始めたら、まずマッパーを取るようにしよう。これがないと、とてもじゃないが先に進むことはできないぞ。そのほかにもエンジン、エネルギー吸収装置など、いろいろなものがある。たくさんアイテムを拾って強力になってSee Naを倒すのだぁぁぁっ！　あれっ、いつのまにかＲＰＧのノリになってしまった。そうか、このゲームはいくつもの３Ｄ迷路を探険して、敵を倒しながら、アイテムを手に入れて強く成長し、最後には悪の大親分を倒す。この〝シーナ〟は、れっきとした正統派のＲＰＧだったんだ。というのはジョーダンにしても、この〝シーナ〟はＲＰＧの要素とアクションゲームの楽しさがミックスされた、理屈ぬきで楽しめるおすすめの１本です。

アイテム

パワーサプライ　エンジンユニット　ブレーキ

エネルギー吸収装置　エネルギーインジケータ　リフォーマー

マッパー　センサー　オプション

エネミー

大型コンピュータの売れっ子ゲーム

「ウイザードリィ」、「ウルティマ」などとならぶアメリカの超有名ロールプレイングゲーム「ローグ」が、とうとうPC-9801に移植された。といっても、みんなはこのゲームの名前をほとんど聞いたことがないんじゃないかな？

「ローグ」というゲーム、もともとは大型コンピュータ用に開発されたもので、ＶＡＸやＰＤＰ―11（ハッカーが涙を流してヨロこぶスーパーミニコンだ）などの機種を中心にひろがっていった。プログラムの開発にあけくれる若い技術者たちは、管理の目をかすめては、息抜きにこのゲームを自分の端末で遊んでいたというわけだ。

さすがに、本場のハッカーたちが熱中しただけあって、奥行きの深い、バランスのいいゲームにしあがっている。

「ローグ」の舞台設定は、やはり洞くつと怪物と宝物の世界だ。ダンジョンにもぐって、怪物を倒し、アイテムやお金を探す――という伝統的Ｄ＆Ｄの世界。が、そこは大型機出身のゲーム。とてもユニークなアイデアが盛りこまれている。

まず、１回のゲームがとても短期間で終わること。運の悪いときは、１階の最初のモンスターにやられて、30秒で終わるときもあるし、長くても２～3時間ってところだろう。何カ月もかかるような大規模ＲＰＧもいいけれど、忙し人間や根気のない人には、ちょっとつらい。その点、「ローグ」はゲーセンで100円玉を入れる感覚でできる。

操作方法も、コマンドこそ山のようにあるが、いったん覚えてしまえば、とてもスピーディーに進行する。

第２の特徴は、マッピングの必要がないこと。「ローグ」の場合は、自分の歩いたところが自動的に地図として描かれていくので、わざわざ別の紙に書き写す必要がない。しかも、１ゲームごとに、マップも、モンスターやアイテムの位置もまるで変わるので、マッピングは意味がないのだ。

じゃあ、どうやってゲーム達成度を知るのかというと、マイキャラが死ぬまでに貯めこんだ「お金」の額がそのまま得点となる。そして、やっぱりゲーセンと同じように、得点がハイスコアとしてディスクに残るのだ。これなら、チャレンジのしがいがあるというもの。マジックアイテムの名前が、毎回隠されていて、実際に使ってみないとわからないというルールも、ゲームをおもしろくしている。

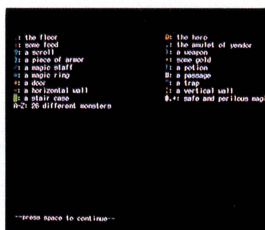
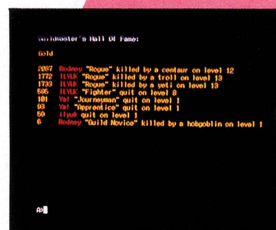
最近のパソコンゲームに慣れているキミたちは、「ローグ」の画面を見て、「なんじゃ、こりゃ？」とクビをかしげるにちがいない。なにしろ、自分のキャラは＠（アットマーク）、食料は：(コロン)、ダンジョンの通路は井(いげたマーク）という具合にみーんな文字で表わされているんだ。これは、大型機の端末の画面表示能力に合わせたためだ。

でも、見かけがセコいからって、中味までツマラナイと思ったら大まちがい。26種いるモンスターは、それぞれに特徴があり、攻めかたを工夫しなくちゃイケないし、マジックアイテムにいたっては、70種類以上もある。

ダンジョンの深さは26階。しかも、完全達成のためには、いったん底まで降りて、また地上まで無事生還しなくちゃいけない。

その一端は、表に載せておいたけど、これに加えて毎回内容が変わるとあれば、絶対飽きがこない。値段は高いけど、ほかのロールプレイングとはちょいと味わいのちがう、すぐれたゲームだ。

自分の歩いた地点が、自動的にマップとして表示される。これから巻き物を拾うところ

暗い部屋は、特別なアイテムがないと何があるか見えない。スライムが３匹に分裂、苦戦だ

記号の一覧。アイテムやモンスター、床や壁・通路など、すべて英数記号で表わされる

ハイスコア表。上位プレイヤーの名前と得点、達成レベル、それに「死因」が表示される

MONSTER

	名　称	特　　徴
A	Aquator	水の怪物。金属性のヨロイをダメにしてしまう、イヤなヤツ。
B	Bat	コウモリ。たいして強くないが、動きがすばやくて、なかなか当たらない。
C	Centaur	半人半馬の怪物。攻撃力が大きい、中盤戦の強力モンスター。
D	Dragon	？？？
E	Emu	ダチョウに似た、大きな鳥。まあまあの強さ。
F	Venus Flytrap	ビーナスのハエとり草。モウセンゴケみたいな食虫植物だ。
G	Griffin	ワシの頭、ライオンの体に翼をもつ。かなり強い。
H	Hobgoblin	いたずらな小鬼。たいしたことない。
I	Icemonster	氷の怪物。遠くから冷凍光線を発して、こちらを動けなくする。
J	Jabberwock	？？？
K	Kestral	鳥の化物。弱いので簡単にやっつけられる。
L	Leprechaun	老人の姿をした妖鬼。せっかく集めた得点を奪う、最悪のモンスター。
M	Medusa	ヘビの髪の毛をもつ怪物。ムチャクチャ強い。
N	Nymph	妖精。アイテムを盗んでいく手グセの悪いヤツ。
O	Orc	小鬼。たいていお金の上にすわっている。
P	Phantom	幽霊。目に見えないので、早く敵のいる方向を探すのがカンジン。
Q	Quagga	しまうま。やや強いゾ。
R	Rattlesnake	ガラガラヘビ。体力を落としてしまう毒をもっている。
S	Slime	グニャグニャの怪物。攻撃中に細胞分裂してどんどんふえるのでヤッカイ。
T	Trolle	ほら穴に住む巨人。中盤戦の最強モンスター。要注意！
U	Ur-vile	？？？
V	Vampire	吸血鬼。かなり強い。
W	Wraith	生霊。後半に登場。
X	Xeroc	？？？
Y	Yeti	雪男。打たれ強い。
Z	Zombie	不死の死体。まあまあの強さ。

ITEM

種類	名　称	内　容
Weapon〔武器〕	Mace	ほこ
	Long sword	長い剣
	Arrow	矢
	Dagger	短剣
	Two handed sword	両手で持つ剣
	Dart	投げ矢
	Cross bow bolt	石弓
	Spear	やり
Armor〔よろい〕	Leather armor	革製のよろい
	Ring mail	くさりかたびら
	Studded leather armor	びょうのついた革のよろい
	Scale male	うろこ状のよろい
	Chain male	密鎖かたびら
	Sprint male	鉄板のよろい
	Banded male	帯状装甲のよろい
	Plate male	板金の全身よろい

MAGIC ITEM

種類	名　称	内　容
Scroll〔魔法の巻物〕	Magic mapping	地図を描く
	Sleep	自分が眠ってしまう
	Identify	アイテムの正体を知らせてくれる
	Teleportation	他の場所にワープできる
	Enchant weapon	武器を強くする
Potion〔魔法の薬〕	Confusion	まともに動けなくする
	Healing	傷を治す
	Blindness	目を見えなくする
	Restore strength	体力をもとに戻す
	Monster detection	モンスターの位置を知らせる
Ring〔魔法の指輪〕	Slow digestion	食料を節約する
	Stealth	？？？
Staff, Wand, Stave〔魔法の杖〕	Magic missile	相手にダメージを与える
	Polymorph	相手のモンスターを変身させる
	Light	暗い部屋を照らす

はーりぃふぉっくす 雪の魔王編

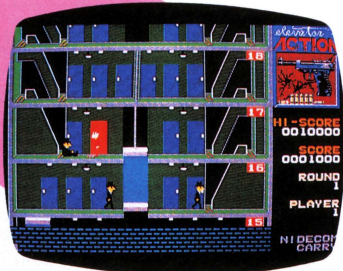
PC6001mkⅡ　T　4200円
MSX　T　4200円
マイクロキャビン　☎0593-51-6482

ボク、かわいいだけじゃないんだよ！

ご存じ「はーりぃふぉっくす」の続編。主人公はかわいらしい子ギツネさん。母を亡くした哀れなヤツだ。で、その哀れな子ギツネさんがけなげにも雪の魔王にさらわれた少女を救いに冬の旅に出かける……というのがこのゲームだ。作りは典型的なファンタジーアドベンチャー。雪の中をさまよいながら、犬、ハト、トナカイ、ふくろうなど、各シーンで出会ったキャラクターに質問して謎を解いてゆくってわけ。なかには相当に意地が悪かったり、凶暴なヤツがいたりするのもこの手のゲームの基本に忠実だ。

テープ版なので画面データを途中でロードしなくちゃならなかったりするけど、まあ、こういうゲームは気長にやるのが一番。メルヘンチックなグラフィックを楽しみながらゆっくりいこうじゃないか兄弟。グラフィックの話が出たけど、このゲームの最大のウリは画面のきれいさ。特に女のコには「かっわゆい」って調子でウケるだろう。でもところがどっこいしょ。かわいい顔してムヅカしいのがこのゲームなのだ。

エレベーターの中は危険がいっぱい

やあ、待たせたね！　キミに極秘の任務を受けてもらいたい。ある組織のビルに侵入し、機密書類を盗みだしてほしいのだ。中ではエレベーターとエスカレーターをうまく使いこなすこと。エレベーターの動かしかたは知ってるね。地下に逃走用のクルマが用意してある。では健闘を祈る……。

アーケード、ファミコンとヒットした エレベーターアクションがやっとパソコンにも移植されたんだ。もう知らない人はいないと思うけど、ルールはいたって簡単。スパイを操作して機密書類をすべて盗みだせばいいんだ。武器はピストルとジャンプキック。出てくる敵はガードマン。動きはトロイけど数で勝負してくるので要注意だ。

ここで少しアドバイス。エレベーターで降りる時、近くの敵はジャンプキックで倒そう。それから、ビルはできるだけライトを撃ち落として暗くしておこう。点が高くなるからね。

最後に、ひとつだけ残念なのは画面がスクロールしなくて、描き代えだってこと。プログラマーがんばれ！

ナニ考えてはるんやろ、ナニワの人は!？

せやけど何ですねん、このタイトルは。バスケットボールのゲームでっせ。なにが悲しゅうてあきんどのあいさつをタイトルにしてるんや。飽きないってシャレでっか？　なんぎやなあ、ほんま。

ルールもどうかしてまっせ。カメを相手に、山あり谷あり湖ありのコートでバスケットしますのや。しかも魔女が出てきて妨害したり、ムチャクチャやりまんねん。そんでもって見事勝ち抜いて優勝すると賞金がもらえて、そのゼゼコで「バスケットがうまくなる薬」ちゅうのんを買いますのや。

と、思わず大阪弁でブータレてしまったが、やってみるとムチャクチャなりになかなか面白い。音楽も軽快だしアクションも素早い。かなり阪神タイガース的な興奮が味わえるゲームだ。マイキャラの動きとか操作方法なんかはあのファミコンの大人気ゲーム「スーパーマリオ」に似ている。左右に走る以外にジャンプとシュート、それから敵キャラにケリをいれることができる。シュートの瞬間よりもケリ殺した時の感じがグーでんねん。

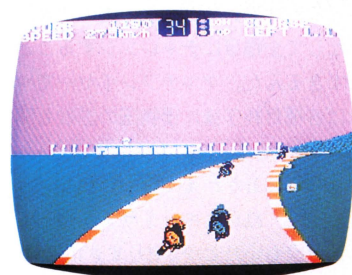
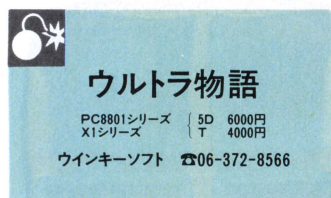
ハングオンきめたと思ったらコケテイタ!?

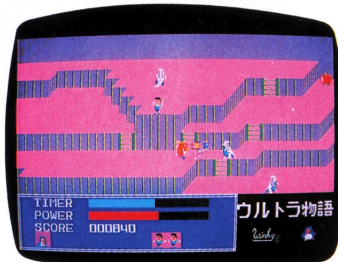
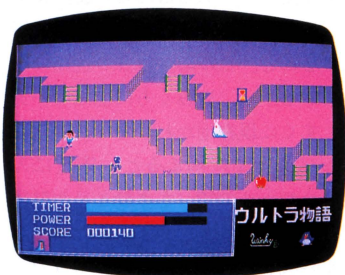
ゲームセンターでは、もうすっかりおなじみの「ハングオン」がMSXに初登場だ。ブレインMKⅡというバイクにまたがってバイクレースに参加。なみいる強敵を追い越してコースをクリアしよう。

ひとつのコースは5つのステージからできている。そのステージとは①サーキット②シーサイド③モニュメントバレー④シティナイト⑤サーキット。

1コースを制限時間内にクリアするとコースクリアとなって次のコースに進める。コースは全部で8つ。つぎつぎと出てくるので、気が抜けない。

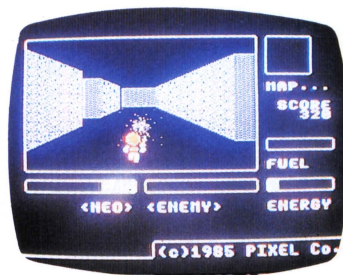
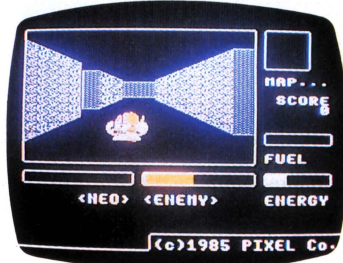
制限時間内にステージを通過できないとゲームオーバーだ。障害物やジャマをしてくるライバルのボンディFCIチームにぶつかると、リタイア。リタイアした地点から再スタートとなる。こういったロスを防ぐにはギア・チェンジをうまくやること。とくにスピードを出しすぎて、バイクがスピンしたら、セカンドギアに落とそう。

でも本当はハングオンできたらカッコイイんだけどねっ!

教官! ジロー! めざせウルトラパトロール

キミはウルトラパトロールを知ってるかい。それは、全宇宙の平和と幸せを守るため組織された最強の宇宙戦士集団だ。この「ウルトラ物語」は、そのウルトラパトロールをめざす、青年「ジロー」の訓練所での物語だ。

3Dスクロール・アクション・ゲームの名のとおり、画面は3D構造でジローの動きにあわせて左右にスクロールする。このスクロールは、やたらなめらかなので気持ちがいい。ゲームの目的は、各面に5人いる子供を助けて、エンドフラッグを取ることだ。それには、なみいる怪獣教官を倒して進まなくてはいけない。そこでジローの攻撃方法だけど、まずはパンチ、そしてドロップキックだ。このキックは、破壊力は大きいが、ショートブーツというアイテムが必要だ。つぎにスペクトル光線だけど、これはパワーレベルが上がると、光線の色が変わったりする。そして一撃必殺の最強の大ワザは、ウルトラキックだ。これには一定以上のパワーとロングブーツが必要だぞ。怪獣は全部で21種類いて、みな手強い。

Crush THE Game

人類滅亡の危機をキミは救えるだろうか!?

西暦3109年、人類は絶滅の危機にさらされていた。残された人々は最終コンピュータ“Z9000(ゼータ)”を作り、その原因を調査した。そして、5つの原因が発見された。そのうちのひとつである“地下にある狂ったコンピュータ”を破壊するのが、キミの目的だ。(このソフトはシリーズになっており、これがその第1弾なのだ。)

ゲームは、3D迷路型のRPGで、リアルタイムに進行する。地下迷路の中を徘徊する敵を倒したり、アイテムを拾ったりして、ゲームを進めていく。もちろんマッピングも必要なのだ。

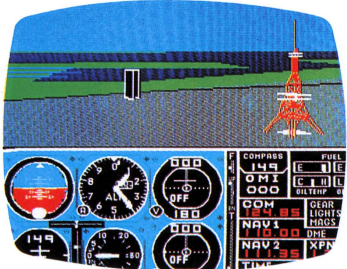
リアルタイムな画面の動きは素早くて気持ちいいし、BGMもゲームを盛りあげてイイのだが、出てくる敵が最初からやたら強くて、ゲームバランスが少し気になったのだ。

ダンバスター

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 6800円

ソフトプロ ☎06-363-1221

一人七役——新型フライトシミュレーター！

時は1943年、イギリスのスカンプトン基地。キミはロイヤル・エア・フォース（王室空軍）の飛行中隊長だ。激しい戦闘がくり返されるある日、キミに1通の命令書がとどく。差し出し人は、なんとイギリス首相のウィンストン・チャーチル。重大な指令に違いない。触える手で封を切る。案の定、大変な命令だった。なんと単独でドイツ、ルール渓谷の3つのダムを破壊しろというのだ。しかも超低空で夜間に！

ゲーム中、君が操縦するのには4発の改造型ランカスター機。この飛行機に乗りこむ7人の役をキミひとりでこなさなければならない。ある時はパイロット、ある時は銃撃手、はたまた機関士に。ゲームは、ダム爆撃だけを行なうものと、イギリス海峡から始まるふたつの練習モード、そして離陸から始まる本番と、3つのレベルが選べるようになっている。まずは、マニュアルをしっかり読んで、デモをじっくり見るのがコツ。つづいて練習モードで何をすべきか体で覚えてしまうこと。そうしないととても本番はこなせない。

春スキー ⅡCかかえて 競技会!?

ウインタースポーツ

APPLEⅡシリーズ

エピックス

やぁーまはしろっがねー、あっさひをあーびいてー♬……。フフフッ、じつはボク、明日からスキーに行くんだもんね。だから心はウッキウキ。もー待ち切れなくって落ちつかなくって!? 困ってしまう!! だからこの『ウインター・ゲームズ（Winter Games）』をプレイしてるのだ。

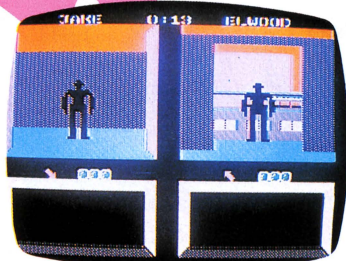
『ウインター・ゲームズ』は文字どおり、冬のゲームを集めたソフト。種目は全部で7つあり、スピード・スケート、ホット・ドッグ・トライアル、スキー・ジャンプ、バイアスロン、ボブスレー、フィギュア・スケート、フリー・スケーティングなどが楽しめるようになっている。それぞれ1種目ずつでも単独プレイができるんだけど、オリンピック形式でどこかの国の代表選手として全種目にチャレンジすることもできるんだ。マルチプレイヤーでやれば各種目終了後に優勝国の国歌も聞けるよ。でもこんなにおもしろいなら、スキー場にⅡかかえて行くしかないっていって、結局スキーをせずに帰ってきたヤツもいたとか。やりすぎに注意!

ふたりで歩くのは夜中がやっぱり最高！

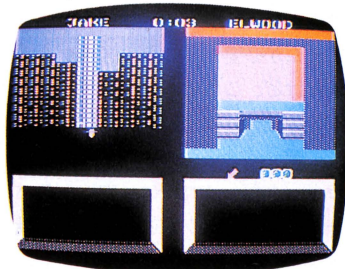
ミッドナイトブラザーズ

MSX R 4800円

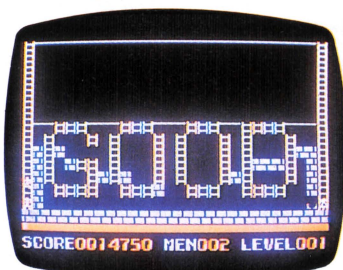
ソニー ☎03-448-3311

「ブルース・ブラザーズ」って、みんなは知ってるかな？ もう7～8年も前だけど、アメリカ中を爆笑のウズに巻きこんだ漫才コンビのことだ。TVのお笑い番組で人気を得て、いちやくスターの座にのしあがり、ハリウッドで映画まで撮っちゃった、いわばアメリカの「ひょうきん族」。

で、このゲームは彼らコンビのキャラクターを下敷きに作られたもの。プレイヤーはふたり同時に遊べて、「ジェイク」と「エルウッド」のキャラクターを別々にコントロール、協力して目標を達成する。

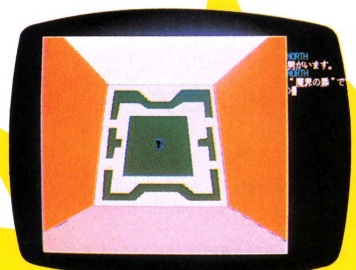
ゲームの目的は、3つあるビルの中から様々な品物を探し出し、それらをうまく使って、いちばん高い20階建てのビルの屋上にあるヘリコプターで脱出すること。ビルの中は3D迷路になっているから、やみくもに進んでいると、すぐに現在地がわからなくなっちゃうゾ。守衛に捕まると、牢屋に入れられちゃうので、もうひとりが助けにいかなくちゃイケナイ。ふたりでうまく呼吸をあわせて、がんばろう!!

Crush THE Game

MSXでもやっぱりチャンピオンは㊁

ＰＣシリーズやＦＭシリーズじゃ、とっくの昔に発売されたのに……とハガミをしていた全国ＭＳＸロードランナーのファンの皆さん、お待ちどーさま!! とうとう出ましたゾ、ＭＳＸ用のロードランナーチャンピオンシップ版が。

ＭＳＸ用のロードランナーといえば、あの科学万博でジャンボトロンの超特大画面を使ってのコンテストまで開催されたというイワクつき。ゲームの説明なんて、イマサラ必要ないよネ。

このＭＳＸ版チャンピオンシップも、やっぱり１面から順にクリアしていかないと先に進めないイジワルしかけ。各面をクリアするごとに、パスワードがあたえられるので、忘れないようにきっちり記録しておこう。もっとも、どの面も超難問ばかりだから、解けたときの感動はひとしおのハズ。ＰＣやＦＭ版と問題はほとんど同じだけど、ＭＳＸ版では10面プラスして、合計60問がギッチリつまっている。最終面のパスワードをマニュアル付属の応募用紙に書いて送れば「認定書」がもらえるゾ。

魔王サタンの手から王女を救い出せ!!

神々にもっとも近い国「アスガルド」の王女「フェリア」は、17歳の成人の儀式の日に、「魔王サタン」の手によって連れ去られてしまった。聖なる戦士としての運命をもつ若者「エレス」は、サタンを倒し彼女を救い出すために、単身魔界へ通じる扉を開けて、中に入りこむ――

なーんだ、またこの手のストーリーのアドベンチャーゲームか。と少々ウンザリしながらも、出てくるオンナの子がめちゃんこカワイかったら許してやろう――とディスクを立ち上げてみた。ところが、遅いんだ。とにかく絵を描くのが遅いんだ。で、コマンドが限られているのは、初心者にはありがたいとしても、得られる反応はどうしようもなく単調。おまけに、つまんないことで、よく死ぬ。

背景だって、人物だって、セコイ。

グラフィックアドベンチャーといえば、いまやアニメふうに絵が動くものだって、めずらしくない。それが、これじゃあね。どうも２年ぐらいは、時流からオクレてるような気がしてならない。

時空を越えた百鬼との宿命の闘い

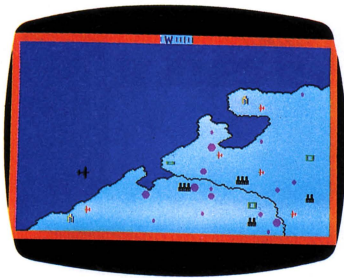
「白と黒の伝説《輪廻転生編(りんねてんせい)》は、前作《百鬼編》に続く「白と黒の伝説」シリーズ第２弾のアドベンチャー・ゲームだ。もちろん、主人公は、前作と同じ白鳥を中心とする超能力者たち。

バミューダ海域で多発する船舶や航空機の消滅事件に手を焼いた国連は、最後の切り札として、超能力者の白鳥たちに調査を依頼した。しかし、その彼らも、バミューダ海域で、船ごと消滅してしまう! かくして、違う時代へ飛ばされた彼らの、超能力・転生を駆使した時間を超えた冒険が始まった。

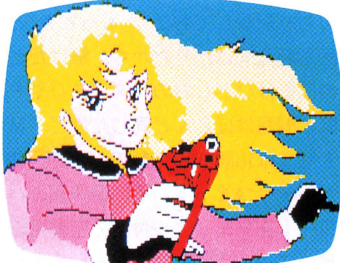
ゲームの途中で自由にセーブする機能がないのが気になるが、コマンド選択方式によるスピーディーなゲーム展開、付属のカセットによる凝ったＳＥをもつＳＦアドベンチャーゲームだ。

これぞ本場のフライトシミュレータ！

アメリカで最高のゲームパソコンのアップルII用のゲームとして、アメリカで大ヒットしたこの「フライトシミュレータII」。日本のパソコンに移植のウワサがたってもう1年あまり。もう出ないかと思っていた。今頃になって登場である。アップル版では、全米の地形データと、主要飛行場のデータがはいっていたが、日本版ではさらに日本列島と、2つの空港が追加されている。

90ページにもおよぶ、ぶ厚いマニュアルには、飛行のための操作方法がこと細かに述べられており、実際のコックピットとキーボードとの違いはあるが、操縦方法は本物とソックリ。実際あまりの操縦のむずかしさに、私なぞは飛行機を離陸させるのがせいいっぱい。そのまま飛行場に墜っこちてしまうのだ。ちょっと気軽にフライトゲームを楽しむつもりでは遊べないよ。なんてったってフライトシミュレータだからね。それからおまけとして、ドッグファイトをすることもできるんだ。でもまともに飛ばすのさえたいへんなのに爆撃や空中戦までは……ネ。

「ゾーディアック」シリーズ第2弾アドベンチャー

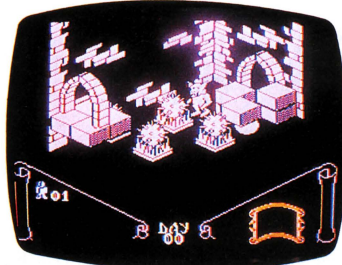
5年前に行方不明となってしまった宇宙考古学者、Dr.デューマを捜しだすため、宇宙1のタフガイ、ボーイ君が、相棒のロボット、アーマロイド・マリーをひきつれ大活躍——

『アグレス』は、昨年春にリバーヒルソフトから発売されたスペース・アドベンチャー、『ゾーディアック』の続編だ。前作では手がかりとなるブルー・

クリスタル（Dr.デューマの体の中に埋めこまれている）を求め、謎の雑星群デス・スタースラムを冒険したボーイ君だが、今回の舞台は彼の住む〝シティ〟という街。図書館、公園などへ行ったりしながら、探索を続けていく。

グラフィック、メッセージなど、前作からさらに磨きがかかっているのだがとくに進行方法に斬新な改良が加えられている。たとえばキー入力の方法が、メニュー選択形式になっていたり、ゲーム中、3D迷路が楽しめるようになっていたり、また主人公ボーイ君の体調がリアルタイムにグラフ表示したりとさまざまな面からゲームに厚みを持たす新趣味がみられるのがうれしい。

3DアクションRPGがヨーロッパで大ヒット！

映画では〝狼男〟モノっていうのは、わりと傑作が多いよね。(「ティーン ウルフ」もおもしろいゾ) そういうわけで、MSXにも〝狼男〟モノが仲間入り。その名も「ナイト・ロアー〜伝説の狼男〜」。英国はじめヨーロッパで大ヒット！したゲームだ。

このゲームのポイントは、ナイト・ロアー城の128室を舞台に、あらゆる難

関を突破し、いかに早く魔法使いの老人デクスタの部屋を発見するかということ。そして、14種類のオブジェクトを正確にひとつずつ持ってゆくかにもかかっている。

また、かなり複雑なゲームなので、記憶力、推理力が必要だ。

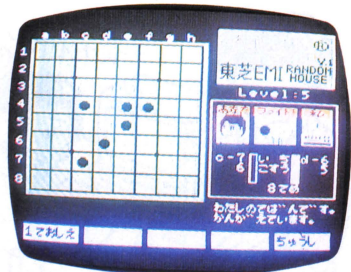
もうひとつ重要なのは、できるだけオブジェクトを手に入れておくこと(ただし1度に3つしか持てない)。

ゲームアウトになると、どれだけ試練を突破したか、またオブジェクトをいくつ届けられたかがパーセンテージでディスプレイされる。最初はその数字の低さに泣くことだろう。それでも挑戦を続ける強い精神力も必要だね。

MSXでもやっぱり森田はめちゃつおーい!!

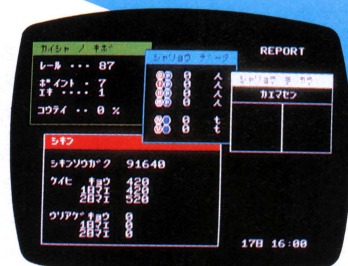
あの森田さん、囲碁、将棋、オセロあわせて10段のあの森田和郎先生がお作りになったオセロゲームでございます。

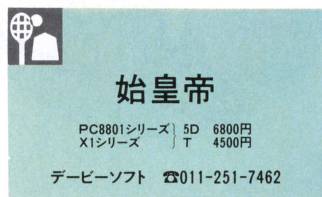
いやお強い！ 恐れ入りました。手も足も出ませんでした。ダルマでした。ヘビでした。ミミズでした。

強さは1から5までの5段階。レベル1にはなんとか勝たせてもらいましたが、2から先ではまるで歯が立ちませんでした。ま、とにかくレベル4以上に勝てる人はめったにいないと断言しておきましょう。勝つのはムヅカしいけど、ゲームの進めかたはごく簡単。テンキーで打つ場所までカーソルを動かして、リターンまたはスペースで打つ、と、これだけ。このほかに「一手おしえ」と「さいげん」があります。

「一手おしえ」ではコンピュータが良い手を教えてくれます。「さいげん」では、今自分が打った試合を一手ずつ画面上で再現してくれるわけです。このモードの中では、一手ずつ戻ったり進んだりできるし、打ち直しもできる。ってわけで「一手おしえ」と「さいげん」を使えばなんとか勝てるんだけど。

A列車にのって、めざせ西海岸！

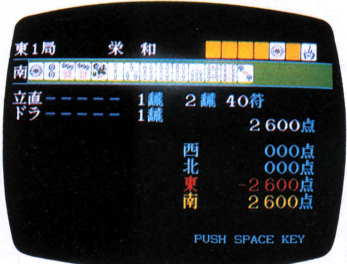
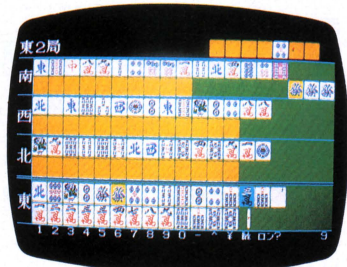
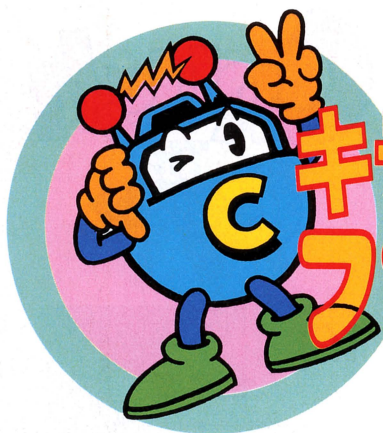
「A列車で行こう」は、シミュレーション・ゲームの中でも少し変わった趣きをもつ、鉄道経営シミュレーション・ゲームだ。

時代設定は19世紀。プレイヤーは、A国大統領によって、鉄道会社の社長に任命されたひとりの男になる。これから1年の間に、事業を拡大して、線路をひき、大統領特別列車を西海岸まで走らせるのがキミの使命となる。

ゲーム中にプレイヤーが自分の意志で、自由に動かせるのは、1台の列車だけであり、その列車が、このゲームのネーミングであるA列車なのだ。

プレイヤーは、A列車を動かし、レールを敷いたり、駅をつくったり、列車を走らせたりして、どんどん事業を拡大していくのだ。なお、実際のゲーム進行は、リアルタイムで、かってに時間が経ってしまう（状況を知るためのリポート・モードでさえ、時間が経つ）ので、素早い状況判断が必要となるが、コマンドに慣れないうちは、そうもいかず、事故が多発するのは必至。鉄道マニアには、楽しいソフトだろう。

万里の長城のようにじっくり牌を積みあげろ

"始皇帝"なんて名前からして、ウォー・シミュレーションかな、なんて思っていたら、じつはこれ麻雀のシミュレーションゲームだったんですね。

いわゆる4人打ち麻雀なんだけど、このソフトの嬉しいところは、いろいろなモードが選択できること。強さやゲームスピードの変更、持ち点の設定はもちろん、プレイヤー部分をコンピュータにうけもたせ、打ちかたの研究をするモードやコンピュータの手を見るオープンモードまであるんだ。また実際にゲームがスタートしても親切設計で、ポンなどができるときは、ツモる前に画面が止まり、ポンができる牌が点滅するのだ。これだと見のがす心配なし。とにかく初心者がじっくり麻雀の研究をするのには絶好のソフトだ。

全国のキデイランド店で、日頃きたえたファミコンの腕を競おう。ハイスコアをだせば、豪華賞品はキミのもの。応募方法、賞品など、詳しくはコンプティーク5月号（4月8日発売）にて発表。テクニックをみがいて、楽しみにして待っててくれ。

ゴールデンウィークはキディランドに集まれ!!

●日時

4月29日～5月5日のあいだの休みの日に行ないます。日時は各店によってちがいますが、詳しくはコンプティーク5月号（4月8日売り）にて発表します。

●会場

会場は下の表にでているキデイランド店です。参加人数は表のとおりで、応募者の中から抽選で決定します。

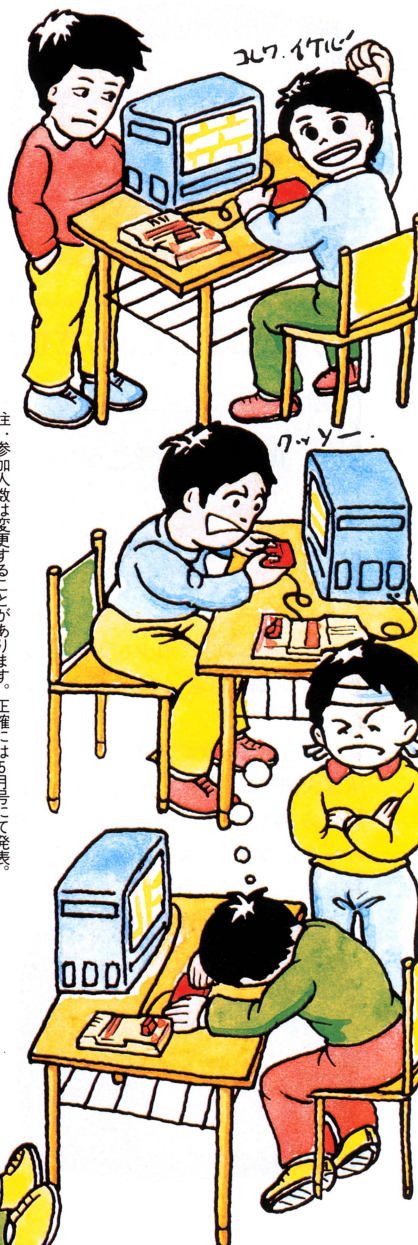
●内容

参加者はまず予選を行ない、その中から点の高い人が何人か選ばれ、そして決勝戦を行ないます。

競技するゲームは、3月初めに何本か下記の表のキデイランド店にてノミネート発表があります。その中から、予選、決勝で競うゲームの2本が最終的に決まります。くわしくは、コンプティーク5月号、またキデイランド店頭にて発表します。

宇治大久保店	ニチイショッピングデパート4F	〒611 宇治市大久保町井ノ尻45—1	30名
北千住店	ターミナルビルウイズ6F	〒120 東京都足立区千住旭町42	30名
大阪梅田店	阪急三番街北館B1F	〒530 大阪市北区芝田1-1-3	50名
枚方店	イズミヤショッピングセンター1F	〒573 枚方市禁野本町1-871	30名
名古屋店	メルサ6F	〒450 名古屋市中村区名駅1-2-4	30名
静岡店	パルシェ5F	〒420 静岡市黒金町49	50名
横浜西口店	横浜ビブレ21 1F	〒220 横浜市西区南幸2-15-13	30名
港南台店	ダイエー港南台店2F	〒233 横浜市港南区港南台3-1-2	30名
中央林間店	中央林間とうきゅう3F	〒242 大和市中央林間4-12-1	30名
向ヶ丘店	ダイエー向ヶ丘店3F	〒214 川崎市多摩区登戸2781	30名
立川店	WILL立川6F	〒190 立川市曙町2-1-1	30名
赤羽店	ダイエー赤羽店2F	〒115 東京都北区赤羽2-3-17	30名
松戸店	ポポロショッピングセンター5F	〒271 松戸市松戸向山1149-1	30名
取手店	取手とうきゅう6F	〒302 取手市新町1-9-1	30名
いわき店	大黒屋デパート4F	〒970 いわき市平字中町15	50名
千葉店	千葉駅ビルパリエ3F	〒260 千葉市新千葉1-1-1	30名
熊谷店	ニットモール3F	〒360 熊谷市銀座2-123-1	30名
足利店	キンカ堂足利店5F	〒326 足利市永楽町8-2	30名

注：参加人数は変更することがあります。正確には5月号にて発表。

イラスト／牧内浩

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

春の訪れを日一日と感じる今日このごろ。今月は、こんな季節にピッタリの女の子、南野陽子ちゃんの特集だぞ!! 首を長〜くして待ってたキミ、お待ちどーさま。陽子ちゃんのハートを100%感じてネ♥

●撮影／小林ばく

超ロング
インタビュー

第1幕

鉄仮面の女優は私だけじゃきに！

さて、そんなワケで「陽子ちゃん劇場・第1幕」は、60分にわたる超ロング・インタビューを、これでもかっ！　とゆーくらい、ち密&大胆にお届けしちゃおうじゃないのっていう大サービス・コーナー。デビュー以来の感動の陽子ちゃんストーリーをお送りしよう。それでは開演。"ブー"。

その場をおもしろくして笑ってるんです

——ワッ、陽子ちゃん、こんにちは！　よろしくね。ところで今、忙しくてたいへんなんじゃない？

「ええ……。でも元気ですよ！　このとおり（笑）」（とキン肉マンのポーズ）

——アハハ。あのさ、陽子ちゃんがデビューしたのは『私立名門女子高校』ってドラマなんだね。そのころと比べて、今、自分で変わったところってある？

「ウン。あのドラマでは"お嬢"ってアダ名のワキ役だったけど、『スケバン刑事Ⅱ』では主役でしょ。とりかこむ世界っていうか、まわりの見る目が変わりましたね。私の性格も変わったかなァって思いますけど……」

——ハキハキしてきたんじゃないのかな？（じつは記者はデビュー当時インタビューで何度かお会いしていたんだ）

「そうですね。というか、照れを表に出さなくなったみたい。昔は、写真一枚を撮るのにも、すごく恥ずかしくって、カメラの方を向いたりとか、おもしろくもないのに笑ったりとか。ポーズをつけるのなんか、とんでもない！って感じで（笑）。はたで見ている人に、『なに、あの子、なりきっちゃって。バカじゃないの』とか言われてるんじゃないかって思ってね。カメラマンから注文されても、『できません……』とか、『ハイ！』って返事しておきながら、笑わなかったりとか、そういう感じだったんですよね。

いまでは、そういうのではいけないって思って……。ウソで笑うのはよくないけど、じゃあ、その場をおもしろくして笑えばいい！　って考え方も変わってきて。恥ずかしいっていうことを思わないようにって決めてね。それで今、なんとかやれてるんです（笑）」

初レコーディングのときは泣いちゃった

——デビュー曲の『恥ずかしすぎて』が出たのが、去年の6月23日（この日は陽子ちゃんの18歳の誕生日！）だったよね。レコーディングはどうだった？

「やっぱり、恥ずかしかった（笑）。あれは去年の4月の終わりくらいだったんですけど、その日まで、ぜんぜん曲とか詞を知らされてなかったんですね。それに、私ってオーディションとか人前で何かをやったって経験がなかったから、ガラス一枚越しに、おおぜいの

人が注目しているなかで、私が歌っているのを見られて、声を聴かれてるって思うと、すっごく恥ずかしくって……。

とうとう泣いちゃったんです。それで、その日のレコーディングは中止。やろうという気持ちはあるんですけど、マイクを通した自分の声を聞くのは初めてだったし、響くし、恥ずかしいしで、ぜんぜんダメで……」

私って運動神経が切れているんです（笑）

——そんな陽子ちゃんが、今は泣く子もだまるスケバン刑事！（笑）　たいへんなことが多いでしょ？

「そうですね。いっぱいあります。あのドラマは映画みたいに1カットずつ撮っているから、ビデオ撮りのドラマと違って、カット割りが多いんですよ。『ハイ、正面いこう！』とか『今度は横から！』とか、シーンが前に進んだり後ろにもどったりして、気持ちのもっていき方がむずかしいですね。泣いたシーンを撮ってから泣く前のシーンを撮ったりとか、その逆の順番で撮ったりとか。そういうのでわかんなくなって、できあがったのを見て、ちょっと違うなァって思ったり……」

——ケガがまた、たいへんだろうね？

「ハイ。もう、いっぱい(笑)。ひざとか、ひじとか……。最初のころは口を切ったりとか。指の神経を切っちゃって。治ったんですけど、今でもあとがふくらんで残っているんです」(陽子ちゃんが、「ここなの」と手を出したので記者は触(ふ)れてみた)

――ワッ、かわいそー！　どうして、こんなになっちゃったの？

「ビー玉に当たっちゃって……（お京との対決シーンでのできごと)。午後から撮影を中断してもらって、病院に行ったんです。私ってトロいから、すぐけがしちゃうんですよねっ」

――たいへんだなァ。ところで、ヨーヨーのほうの腕前、実際はどうなの？

「最初はぜんぜんダメだったんですけど、今はバッチシ！……とはいかないけど、けっこう遊べるぐらいにはなりましたよ(笑)。ＮＧもあんまり出さなくなりました。エヘヘ」

――じゃあ、タンカを切るシーンは？

「ウ〜ン、これがどうしても前作の由貴さん(斉藤由貴)と比較されるんですよねェ。由貴さんの怖(こわ)い顔って目を見開くんですけど、私は目を見開くと、白目がバッと出ちゃって(笑)。あんまり、イイって思わなかったんです。

　だから目を細めてスゴミを出しているんですけど、最初のころは『目を見開きなさい！』って、スタッフの人から言われていたんです。でも、できなかったんです……。わからなかったんですよ。なんで怒るのに目を見開くのかが。だから、どっちかっていうと目を細めていたんです。そしたら、最近は別に言われなくなってね。かえって、目を大きくしたりすると、『いつもと違うぞ！』って逆に怒られちゃいます(笑)。だから、最初のころに比べたら、今はスムーズにいってますよ」

――でも問題なのは……アクション・シーン、でしょ(笑)。

「ハイ(笑)。そうなんですよ、これが苦労の連続で。なにせ、運動神経が切れている子だから……(笑)。これからもふえていくと思うんですけど、どうなるか、ほとんどわかりません(笑)」

――腕立て伏せがスゴイんだって!?

「アハハハ！　そうなんです。１回もできなくて、0,8回って感じ(笑)。ドラマの中じゃ200回できるって設定でやったんですけど、吉沢秋絵ちゃん（雪乃役）と相楽ハル子ちゃん（京子役）と３人でやったら、まん中の私だけ床にはいつくばっていて(笑)。この場面の撮影は最初の日だったんですけど、スタッフに『この子は最初からふざけてる』って言われちゃって。もーヒサン。恥ずかしくて、顔はまっ赤になるし、助監督さんから、〝こうやりなさい〟って言われてもダメだったんです(笑)」

――走るのは、どーなんだろ!?

「あー、それもダメです(笑)。やっぱり３人で走るシーンがあったんですけど、始めから何メートルも前に出ていて走ったのに、結局はビリでした(笑)。マラカスをふりながら走ってるように見えちゃうみたいの。ア〜ッて感じで、ひとりだけ暴れてるんです(笑)。太鼓(たいこ)があったら、音が出そうですよ(笑)。やっぱり、ふざけてるように見られています。でも何回やっても同じだってわかってからは、『練習しようね』って言われてね。納得してもらいました」

――ところで、「〜じゃきに」なんていう土佐弁は、どうやってマスターしたのかな？

「あれは、高知県出身の俳優さんが、セリフを土佐弁でテープに入れてくれたのを聞いて練習したんです。それでアクセントやイントネーションを覚えたんです。だからね、最初のころは、セリフを覚えていないときに、『アクセントがわからないんです』とか言って、テープを聞かせてもらって、セリフを覚えてズルしたりしてたんですよ(笑)。ワッ、言っちゃった！」

――(笑)。さて最後になるけど、今、このドラマの仕事やっていて楽しい？

「今は楽しいです！　でも最初はすごく落ちこんでいたんですよ。はじめ学園青春ドラマだって、お話だったのが『スケバン刑事』の続編だって聞かされたときは、エ〜ッて感じ。しかも武器も同じヨーヨーで……。そのうえ、『鉄仮面かぶってみよう！』――エッ!?、『土佐弁やろうか！』――エーッ!?ホント、落ちこみました。三重苦です。でも今は、〝鉄仮面をかぶる女優さんは私だけだぞ！〟〝土佐弁だってカッコイイ!!〟それでガンバっています！(笑)」

24時間!! 密着大レポート
第2幕

ガンバ精神で、いつも元気ハツラツ!!

さて、さて続きましては「陽子ちゃん劇場・第2幕」の開演でーす。女優・歌手・DJとあらゆる分野で百点満点活躍中の陽子ちゃんの仕事ぶりを24時間!! 密着大レポートだよ。これを見れば、元気、元気、元気印の陽子ちゃんのガンバリ度がわかっちゃうよ〜ん!! ではレッツ・ゴー!!

テレビ スケバン刑事(デカ)II

フジテレビ系・木曜・夜7時30分

いつも明るく! 撮影所の人気アイドルだ!!

前作の斉藤由貴ちゃんの『スケバン刑事』の人気をそのまま受けついで、ただいま絶好調放映中なのが『スケバン刑事II』。

「今日も1日張りきってバッチリ決めマース!」と、学校から制服姿のまま東映大泉撮影所にすべりこんできた陽子ちゃんは本日も元気印!

○移動中、台本に目を。

その日撮影されるシーンは当日に決まる。だから、移動のバスのなかで、台本に目を通すんだけども、コンプティークのおじゃま隊が乱入しちゃったから台本に集中できなかったかも……ゴメンなさい!!

寒い北風が吹く墓地でのロケ。でも、寒さなんてヘーチャラってカンジで快調に撮影は進行。

ふたたび大泉の撮影所に戻ってのエピソード。サキが、亡き母の位はいを自分で作るシーンで、位はいの字がどうしてもまがってしまう。そこで、なんと地面に落ちている石ころで練習!! それでも効果はあらわれず、結局、スタッフの人が代筆することになったんだ。「字はヘタじゃないんだけど、まっすぐ書けないんですよォ」と不満顔の陽子ちゃんだった。

○スタッフとおしゃべり中。

前嶋守男チーフ助監督が女優・南野陽子を語ってくれた。「彼女は、女の子らしくかわいいので、女優向きだといえますね。第2の大原麗子タイプじゃないかな。斉藤由貴ちゃんが知性派だとしたら、陽子ちゃんは肉体派だと思います」

○つまみ食いではない!

撮影の合い間にはスタッフとも気軽におしゃべりしていつもリラックスしている陽子ちゃん。でも、ちゃんと自分の意見を監督に話すという大物ぶりだったよ。

デビューから今日まで ぐわんばり事典

●'84年11月〜'85年1月『名門私立女子高校』(日本テレビ系)に出演。このドラマが女優としてのデビュー作。"お嬢"というアダ名の生徒役だった。「上京したばかりで兵庫弁を直すのに苦労しました」

●'85年6月23日『恥ずかしすぎて』で歌手デビュー。「曲名は作詞の康珍化さんと作曲の都倉俊一さんが決めてくれたんです。私、すごい恥ずかしがり屋だったから……」

●'85年8月『リトル・ウィミン〜若草物語』で、デビューそうそうミュージカルに挑戦。4女のエイミー役でガンバった。「舞台げいこの帰り、"どうして私だけダメなんだろう"って、電車の中でメソメソ泣いたこともありましたね……」

●'85年10月〜12月『おもしろ人間ウォンテッド』(日本テレビ系)では司会のアシスタントに。

●'85年10月〜『スケバン刑事II』(フジテレビ系)でドラマ初主演。「街を歩いてたら、幼い子から、『アッ、鉄仮面のおねえちゃんだ!』って言われました(笑)」というくらい陽子ちゃんが大人気に。

○右はしが陽子ちゃん。本番強さをみごとに発揮!

●'85年11月4日『時をかける少女』(フジテレビ系)主演。

●'85年12月21日『さよならのめまい』リリース。ベストテン番組にも出演。

●'86年1月6日『セーラー服恋愛教室』(フジテレビ系)に出演。ちょっとエッチな場面も経験した。

春風みたいなキミが大好き！
南野陽子 大特集

ラジオ 落書きだらけのクロッキーブック

ニッポン放送・土曜・夜8時30分

必殺のギャグ連発にスタジオ中大爆笑!!

30分間たーっぷりと、DJ・南野陽子ちゃんのおしゃべりが聴けるっていうんで大人気なのが『落書きだらけのクロッキーブック』だねっ！

担当の松島宏ディレクターとの本番前の打ち合わせでは、陽子ちゃんがギャグを連発して、とても打ち合わせとは思えないくらい。笑い声でスタジオ中がゆれているみたいだったよ。メチャンコ楽しいんだ!!

○打ち合わせは楽しく、念入りに。

「彼女のしゃべりのセンスはバツグンです。不意打ちのギャグをいったり、スリルありますよ。だから、こちらもそれをひき出そうと努力していますよ」と松島ディレクター。そういうわけで、陽子ちゃんの意見がどんどん取り入れられていくワケだね。

本番中の陽子ちゃんは、手を上げたり、後ろにのけぞったり、オーバーアクションで話す。そのしぐさがカワイイカッタ!!

○『必ずBOX』のコーナーで『スーパーマリオ～』に挑戦中。

キャンペーン 陽子スマイル＝(イコール)元気が出る笑顔

『さよならのめまい』が大ヒットしたお礼に、所属しているCBSソニー(東京・市ケ谷)本社玄関前で、出社してくる社員全員に「おはようございます！」のあいさつをした陽子ちゃん。その笑顔のおかげで、朝から憂うつそうなオジさん社員（失礼！）の顔もニコニコに早変わり。陽子ちゃんはボクたちだけでなく、オジさんにも大人気だぞ。

○陽子ちゃんをもりたてる全スタッフとパチリ。お疲れさま。

レコーディング リラックス法は鉛筆ギュッ&ラジオ体操!?

「いまだにマイクの前に立つとアガッちゃう」という陽子ちゃん。新曲をレコーディン中のスタジオを取材班が訪問したときも、「あ～、ドキドキするゥ」を連発！ 恥ずかしがりんぼだなァ。

さてここで、とっておきの発見㊙話を公開。その1、歌ってるときに陽子ちゃんは黄色い事務用鉛筆を握っている！ その2、休けい中、レコーディング室で体操をしている！ ホントだぜ。

○歌詞の変更箇所の打ち合わせ。真剣な表情だ。○すごく高い声で発声練習。大屋政子もギョ!?

DISCO GRAPHY

★『恥ずかしすぎて』
'85年6月23日発売。
作詞／康珍化　作曲／都倉俊一
B面／『さよなら、夏のリセ』
♥陽子ちゃんの記念すべきデビュー・シングル。ちょっと"恥ずかしそう"に歌う陽子ちゃんの可愛いい姿が印象に残る。

★『さよならのめまい』
'85年11月21日発売。
作詞／来生えつ子　作曲／来生たかお　B面／『金星(ヴィーナス)伝説』
♥『スケバン刑事II』の挿入歌として使われた陽子ちゃんのシングル第2弾。高い音での陽子ちゃんの声のノビが素晴らしい曲。

★『悲しみモニュメント』
'86年3月21日発売。
作詞／来生えつ子　作曲／鈴木キサブロー　B面／『春景色』
♥「A面もいいけど、B面もとってもいいですよ!!」と陽子ちゃんがPRする最新シングル。『スケバン～』のエンディングテーマに。

撮影／天児秀司、林久平

プライベート
大百科
第3幕

私はひょうきんで、ちょっちドジで〜す

「陽子ちゃん劇場」もいよいよ第3幕！　キミの知りたくてたまらない陽子ちゃんのプライベートな部分にせまっちゃうよ。これを読めば、陽子ちゃんの頭のテッペンから足のウラ、心のなかまでわかってしまうよ!?　あるときは"お嬢サマ"そしてあるときは"スケバン刑事"の陽子ちゃん!!　さて、素顔の陽子ちゃんはどんな娘かな？

性格　まわりが暗いと盛り上げちゃいます

「自分のまわりが暗いなあ〜、落ち込んでいるなあ〜って思ったら、盛り上げようとすすんで努力するタイプです。ひょうきんなことを言ったり、やったりしてね。で、その場は盛り上がるんですけど、自宅に帰って、ひとりになってから、すっごく疲れちゃうんです(笑)。『陽子ははじめはそういうふうにみえないけれども、ホントはおもしろい人なんだね』ってよくいわれるの。

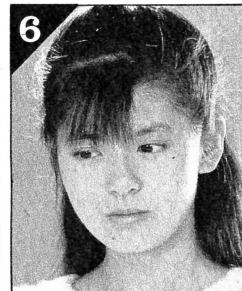
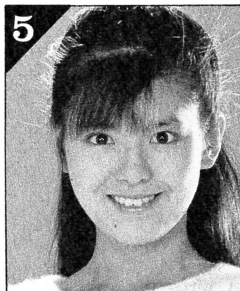
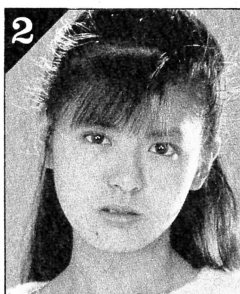
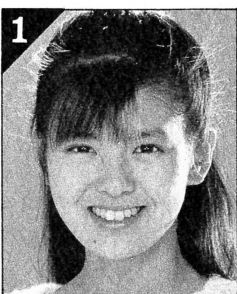
ことば　3カ国語ミックスでしゃべっちゃう

「兵庫出身だから、兵庫弁なんです。それに『スケバン』で土佐弁が加わって……。だから、いまは東京の標準語でもない、兵庫弁でもない、土佐弁でもないミョーなことば、アクセント。3ヵ国語まざったみたい!!」

南野陽子イコール変な娘って思われる。
あと、ものすごくドジなんですよ！　1カ月の間に、サイフとバッグとメガネとコンタクト・レンズをつぎつぎとなくしたり、困ったもんですね」

あこがれ　素敵なドレスにあこがれてます

「子供のころは、きれいなドレスにあこがれていました。たとえば、ピアノを弾きたくてピアノを習うんじゃなくて、ピアノの発表会で着るドレスにあこがれてピアノを始めたんです。バレエも同じ理由からですね。
こういう仕事についたのも素敵な衣装を着れると思ったからなんですよ。
結婚も、ウェディングドレスにあこがれてるから、したいなあ〜って思っています。子供にもカワイイ服を着せたいな」

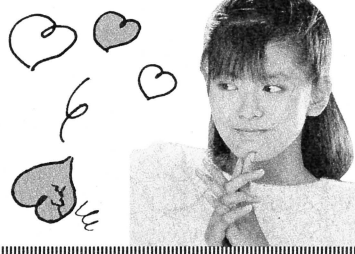
陽子ちゃん写真館

趣味 思い出にひたって手紙を書くの好き

「帽子を集めていて、いま38コぐらい持っています。手紙を書くのも好きで、アルバムを見ながら、あの人はどうしているのかなあとか、思い出にひたって書くんです」

宝物 両親からのお守りと手紙が大切なの

「両親からもらった手紙とか、お守りが私の宝物ですね。わりと、物を大切にとっておく方なんです。お守りは、もらったりすることが多いんですけど、自分でも買いますよ」

初恋 初恋の相手は『ギザギザさん』！

「初恋は中1のとき、電車の中で見つけた顔にキズのある人で、『ギザギザさん』って呼んでました。でも、古尾谷雅人さんに似ていてカッコイイ人だったんです。高3くらいの人かなあって思ってたら、同じ中1だと知ってガックリ。それでジ・エンド」

顔 このせま〜いおでこが大好きなんですよっ！

「自分の顔で好きなところは、左目です。形が好きですね。あっ、それから、おでこも好きですね。せまいんですよ。クラスで計りっこしたら、4㎝しかありませんでした。クラスの40人中、5人の中に入るほどのせまいおでこちゃんでした。ちなみに、クラスで一番大きなおでこの人は6,8㎝もありました。

逆に嫌いなのが、横顔ですね。頭の形がイマイチ気にくわないんです。生まれ方が悪かったのかなあ(笑)」

BODY ベストよりほんのすこーし太め

「最近、みんなに太った、太ったといわれますね。くやしいけどピンポ〜ンです。ベストのときより5kg太ったんですよね。あ〜あ〜。

それから、『スケバン〜』やるようになってから肩こりがすごくなりました。もう、パンパンにこっちゃって。頭痛がすることもあるんです。クセになっちゃうんですよね。

それに、いろいろ鍛えたんで、体型が変わっちゃったの。気をつけなきゃね！」

輝け★全日本陽子クイズ選手権

陽子ファンならサイテー限知ってなきゃ、ダメーッって問題ばっかだ。正しいか、まちがいか○×式で答えてね。

Q1　本名は南野陽子だ。
Q2　生年月日は昭和42年6月23日。
Q3　高知県生まれである。
Q4　一つ年下の妹がいる。
Q5　中学のころバンドをつくったときのパートはキーボードだった。
Q6　初恋の相手のニックネームは"キザキザさん"だった。
Q7　「名門私立女子高校」が最初のドラマ出演である。
Q8　そのときの役名は北野陽子だ。
Q9　デビュー曲のタイトルは「恥ずかしすぎて」である。
Q10　その発売日は昭和60年6月23日。
Q11　ミュージカル「若草物語」での役は次女のジョーである。
Q12　シングル第2弾に当初予定されていた曲のタイトルは「接近〜アプローチ〜」だった。
Q13　シングル第2弾の「さよならのめまい」は「スケバン刑事Ⅱ」の主題歌である。
Q14　二代目麻宮サキもサウスポーである。
Q15　KDDの1日オペレーターを体験したことがある。
Q16　「11PM」をよく見る。
Q17　好きなプロ野球球団は阪神だ。
Q18　愛読書は「少年少女世界文学全集」である。
Q19　趣味の帽子集めの数は38個以上はある。
Q20　1カ月の間に7万円相当の落とし物をしたことがある。
Q21　サイフは高級ワニ皮製である。
Q22　結婚は23歳の秋にしたい。
Q23　生まれてくる男の子の名前は「和也」くんに決めている。
Q24　1日3食と決めている。
Q25　腕立て伏せはどうがんばっても1回しかできない。

どーだったかな？　カーンタン！だって？　では答を確めて!!

♣さあー、解答編だ。ズルするな!! ①○　②○　③×（兵庫県）④×（弟）⑤×（ギター）⑥×（ギザギザさん）⑦○　⑧○　⑨○　⑩○　⑪×（四女のエイミー）⑫○　⑬×（挿入歌）⑭○　⑮○　⑯×（プロ野球ニュース）⑰×（阪急）⑱○　⑲○　⑳○　㉑×（ビニール製）㉒○　㉓×（達也）㉔×（1日4〜5食）㉕×（0.8回しかできない）　各4点で採点しよう!!

〔92点〜100点の人〕　すっごお〜い！　マジ、マジ？　あなたは立派な陽子ファンです。あこがれの陽子ちゃんと結婚できるかも!?

〔60点〜88点の人〕　まずまず合格圏です。今後も陽子ちゃんから目を離さずに、勉強、努力しましょう！　陽子ちゃんが喜ぶよ!!

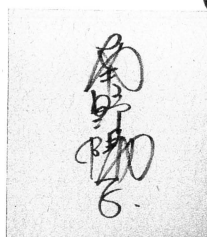
〔20点〜58点の人〕　残念ながら不合格です。もう一度、この特集ページを読み返しなさい。さもないと陽子ファンとはいわせない！！

〔0点〜16点の人〕「おまんら、許さんぜよ！」と陽子ちゃんが怒ってしまいました。心を入れかえて、更生するように!!

最終幕

メッセージ・ポエム

季節は　もう春
お元気ですか？
陽子は　このとおり
元気です
ところで　初めて
お会いしたのは
いつでしたっけ？
去年の春？
それとも暑い夏？
秋だったかしら？
陽子　しあわせです
あなたに　見つめられて…

陽子ちゃんから 胸キュン♥ 大プレゼント!!

サイン色紙　5名

陽子ちゃんからの手紙　3名

特製バッヂ　10名

ポスター　10名

★わあ〜い、欲しいもんばっかで、まよっちゃうねっ!! でも、欲しいものひとつを選んで116ページの応募方法見て送ろう!!

♥さて、次号のＩDOL DATA BANKは、この春デビューのキラキラ少女、水谷麻里ちゃんの登場だよ。お楽しみにネ！

●南野陽子データ

項目	内容
本名	南野陽子
ニックネーム	ラッコ、ラッコちゃん（ドラマの撮影所で、こう呼ばれています）
生年月日	昭和42年６月23日
星座	かに座
血液型	Ｂ型
出身地	兵庫県伊丹市
サイズ	身長160cm、体重49kg、バスト80cm、ウエスト56cm、ヒップ84cm、足の大きさ24cm
出身校	松蔭女子学院に高２の２月まで。上京してからは堀越学園です
趣味	日記を読み返すこと、手紙を書くこと
特技	ヨーヨー……かなぁ
家族構成	父、母、弟
デビューはいつ？	昭和60年６月23日
ディスコグラフィ	「恥ずかしすぎて」(85・６・23)「さよならのめまい」(85・11・21)
ＴＶドラマ出演歴	連続ドラマ――「私立名門女子高校」（日本テレビ系)、「スケバン刑事Ⅱ」（フジテレビ系）単発ドラマ――月曜ドラマランド「時をかける女」、月曜ドラマランド・新春特別企画「セーラー服恋愛教室・愛のレッスンＡ／Ｂ／Ｃ!?」（いずれもフジテレビ系）
ＣＭ出演歴	「キリン2101」、「ベネルック化粧品」、「フジカラーHR」、「ハウスコロコロリン」、「ＫＤＤ国際ダイヤル」、「ＮＴＴ」（ポスターのみ）
どんな性格	まわりが落ちこんでいると、もりあげようとするひょうきんな性格です。でも、うまく自分の気持ちを伝えられないという不器用な面もあるかな
自分の体で好きな所	額、左目の形
自分の体できらいな所	横から見た顔の形
好きなファッション	お嬢さんっぽいメルローズの服や、ＩＳ（イッセイ・スポーツ）の服
好きなスポーツ	最近、ボウリングに挑戦しているんですよ！
好きな動物	昔、イヌを飼っていたことも。動物はみんな好きです
きらいな動物	ヘビ、ゴキブリ、毛虫
好きな音楽	洋楽でも邦楽でも、ほとんどなんでも聴きます
好きなアーチスト	ＮＯＢＯＤＹ、大沢誉志幸さんがとくに好き！
きらいなアーチスト	いません
好きな食べもの	おすし(ただし、わさびと貝類はダメ)、おだんご
好きな色	白、ピンク、黒、紺
好きな絵	童話の中に出てくるような、夢のあるフワっとした絵です。
好きな場所	兵庫県伊丹市にある家
尊敬する人	両親です
理想の男のコ	亭主関白っぽい人。亭主関白な人はイヤです
きらいな男のコ	不潔な人
よく見るＴＶ	「プロ野球ニュース」。でも野球のことは、よくわからないんです
好きな映画	「風と共に去りぬ」、「塩狩峠」
旅行したい国	カナダのプリンス・エドワード島。赤毛のアンのふるさとだから
占いを信じるか？	けっこう信じます。星占いで最近ピッタリと当たったことが……
初恋はいつ？	中１のとき。通学電車の中で見つけた、顔にキズのある人
いちばんたいせつにしているもの	親、友だち、それに手紙や日記です。日記は中学生のころからつけはじめて、今はもう12冊もあるんです
愛読書	「メアリーポピンズ」などの童話。雑誌では「ELe」、「OLIVE」
ライバルはだれ？	１歳ちがいの弟。もしかしたら春には同級生になっちうかも!?
弾ける楽器	ピアノ、ギター（コードを押さえられるぐらいです）
欲しいもの	プレーヤー。私、自分の部屋でレコード聴いたことないんです
キスの経験	一応あります。赤ちゃんのとき、お父さん、お母さん、おばあちゃんと
チカンにあったことある？	あります。学校に行くときバスの中で。すごくしつこいんですよねえ……。私って、チカンにねらわれやすい顔してるのかなあ
結婚は何歳のときにしたい？	23歳のとき。理由は、24歳で赤ちゃんを生みたいからなんです。そうすれば、私と同じヒツジ年。でも計画どおりにいくかな!?
コンピュータをどう思う？	興味あります。私って、インベーダーゲームもやったことがなかったんですけど、先日、ラジオ番組の中で「スーパーマリオブラザーズ」に挑戦したら、おもしろくて夢中になりました。機械がほしいナ！

※今月号に掲載予定だったアイドル・データバンクのプログラムは都合により掲載できませんでした。スイマセン！ その代わりに希望者にはプログラム・リストを送るから、「リスト希望」と書いて、切手貼付の返信用封筒を必ず同封して編集部まで送ってね!!

原作／エイリーン・バックホルツ／ルース・グリック　翻訳／大出健

スペース・アタック

連載第4回「交信文の解読に成功――驚くべき事実」

キミはコンピュータのプロフェッショナルとして、ACTのメンバーに選ばれ、悪の集団BRUTEからRODEO1を守らなければならない。しかし、RODEO1にはすでに侵入者がいた。侵入者は異星人なのか!? ところがキミは謎の交信文を解読することにより、驚くべきことを発見した! しかし、敵の魔の手はすでにキミにも……

対応機種／
PC―60・66・80・88・98シリーズ、FMシリーズ、X1シリーズ、MZシリーズ、MSX、セガ、ファミコン

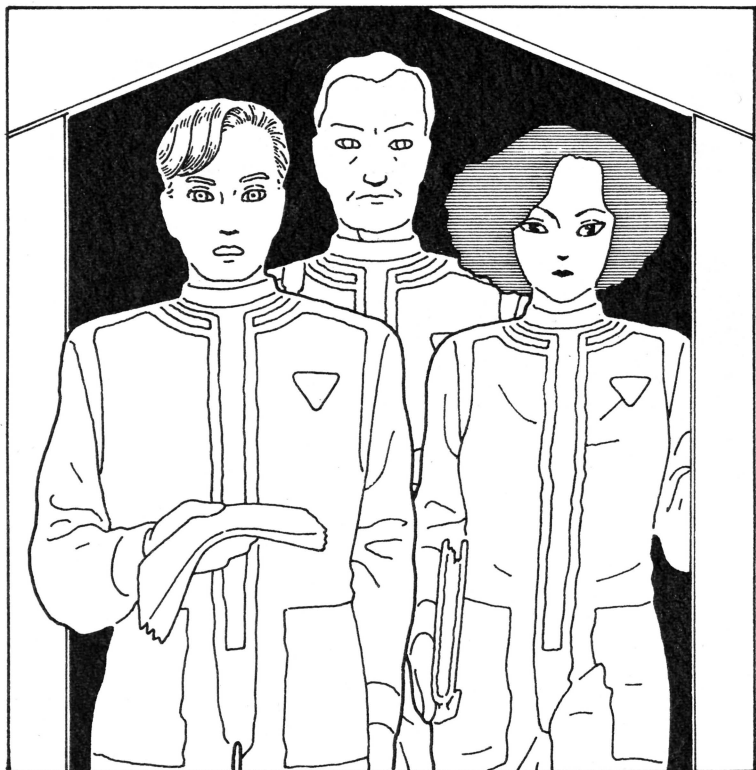
キミとプロフェッサー・ローウェルは恐怖を感じた。敵は異星人だとばかり思っていたのに、そうではなかったのだ。異星人もいるかもしれないが、すでにBRUTEと同盟を結んでいる！ ACTチームにとって容易ならざる事態なのだ。

「早く、大尉に連絡したほうがいい」キミは深いため息をついて言った。

ローウェルが自分の携帯無線機のスイッチを入れ、大尉を呼びだした。

「なにか進展はあったかね？」ギャレティ大尉がきいた。

「ええ、ただし悪い知らせとよい知らせと、両方があります」キミは答えた。

「まず、よい知らせから聞かせたまえ」

「ぼくたちは異星人の交信を解読する鍵を発見しました」
「よくやった」大尉はキミに祝福のことばを送った。ほかの隊員たちの喜ぶ声もきこえる。
「ちょっと待ってください。悪い知らせもあるんです」キミは言った。「異星人はＢＲＵＴＥと同盟を結んでいるんです」
大尉のうなり声がきこえた。「ＢＲＵＴＥだって？　今度のことが、いったいやつらにどんな関係があるんだ？」
「はっきりしたことはわかりません。ただ、今回解読した短い交信文に、ＢＲＵＴＥということばが４度も出てくるんです。次の仕事は全部の交信を解読するプログラムをつくることです」キミは答えた。
「それには、どのくらいの時間がかかるかね」大尉がきいた。
「簡単なものなので、すぐできると思います」
「じゃあ、すぐそれにとりかかってくれたまえ。終わりしだい連絡をくれ。みんな、本当のことを知るまでは不安でしょうがないんだ」
キミはすぐさま、数字の列をアスキー・コードで文字に変換するプログラムを書きあげた。

〔主人公のオリオンになったつもりで、必要なプログラムをつくってくれ。プログラムの目的は、入力された数値を、アスキーコード表にもとづいて文字になおし、結果を画面に出力することにある。これに近い作業は、すでに前々回の「プログラム１」や前回の「プログラム５」でも行なっているので、両方の知識をあわせれば、キミも簡単に目的を達成できるはず。完成したら、前回の数字の交信をインプットして、うまく作動するかためしてみよう〕

１時間もすると、今回の事態を理解するのに充分な量の交信文の解読ができた。たいへんな事態だ。
キミとローウェルは、手ばやくプリントアウトした解読文をまとめ、メディア・センターのドアをあけはなった。外にいた武装した警備兵が、おどろいてふりむいた。キミはすっかり警備兵のことを忘れていたが、事態を知った今となっては、彼がそばにいてくれることは心強かった。

キミたち３人が中央管制室に顔をだすと、みんな心待ちしていたように、いっせいにキミのほうをふりむいた。
「さあ、聞かせてくれたまえ」大尉がさっそく、口をひらいた。
「もういちど、よい知らせと悪い知らせがあります」キミは切りだした。「よい知らせとは、異星人なんてまったくいないということです」
みんなは拍手しながら、席から立ちあがったが、キミはそれを制してつづけた。「たしかに異星人はいませんが、交信記録は本物です。やつらはＢＲＵＴＥなんです」
「もちろん、星をながめに、こんな所に来ているわけではありません。このＲＯＤＥＯ１(ロデオ)を乗っ取ろうとしているんです」プロフェッサー・ローウェルがつけくわえた。
「わるい冗談じゃないのかね？」
「残念ながら、本当なんです。交信文を見れば明らかです。ごらんください」
ギャレティ大尉はキミが手渡した交信文を大声でみんなに読んで聞かせた。
「……我々はもうここに来て３週間になる。ＲＯＤＥＯ１の武器は使用不能にした……あと15時間で計画実行に移る」
不吉なことばだ。キミが大尉に感想を聞こうとすると、大尉は首をふって言った。「みんな、わたしの部屋へ行こう。今はどうしたらいいかわからないんだ。武器が使えない以上、ＢＲＵＴＥのやつらを食いとめることはできそうもない」
キミが反論しようとすると、大尉は急にキミの肩をつねった。きびしい表情で、今は意見を言うなと警告しているのがわかる。
キミとプロフェッサー・ローウェルは大尉のあとについて中央管制室を出た。

第2日AM2：15

「大尉、なぜぼくに意見を言わせなかったんです？」大尉の部屋に入るなり、すぐにキミはたずねた。
「今や、ＢＲＵＴＥのスパイがＲＯ

ＤＥ０１に潜入していることが、明らかになったからだ。そいつには、我々が抵抗をあきらめたと思わせたいんだ。そうすれば、なにかのチャンスが生まれるかもしれない」

「大尉。じゃあ、わたしたちはなにをしたらいいですか」ローウェルが言った。

「まず、ＢＲＵＴＥのやつらの宇宙船の数と位置を知りたい。とくに、敵の数を知ることが絶対に必要だ。キミは船内の天文台の装置を使って、それを確認できるかね？」

「中央管制室の装置を使えば、ずっと早く、正確に知ることができると思いますが」ローウェルが指摘した。

「そのとおりだ。だが、中央管制室で我々が動きだせば、必ずスパイに知られてしまう。それを避けたいんだ」

「わかりました。でも、ちょっと時間がかかるかもしれません。いつも何光年も離れたものばかり見ているので、あんまり近いものを見るのは不慣れなんです」天文学者はそう言って、ドアを開けて出て行こうとした。そのとき、突然ドアが開いたので、彼女はびっくりして飛びのいた。

かさばる宇宙服に身をかためたグレース大佐とティンカーだった。歩行練習をしていたらしい。

「なにか、いい知らせはないですか」ティンカーがきいた。

プロフェッサー・ローウェルが一部始終をかいつまんで説明した。グレース大佐はＢＲＵＴＥが今回の事件の張本人だと聞いても、さしておどろいたようすを見せなかった。

「ティンカー、さあ、行きましょう。やらなきゃならない仕事があるのよ」大佐はそう言ったが、さすがに、あくびをこらえることはできなかった。

「ちょっと待ちたまえ」ギャレティ大尉が口をはさんだ。「武器の点検はすぐにでもやってもらいたいが、キミたちはもう24時間も、まったく睡眠をとっていない。そんな状態で船外に出るのは危険だ」

宇宙船では昼夜の区別がないので、あわただしさにまぎれて、キミは眠ることを忘れていた。これまでのところは、体内のアドレナリンの働きで、動きつづけることができたのだ。キミは突然、ものすごく疲労していることを知った。だが、グレース大佐は簡単には引きさがらなかった。

「この緊急のときに、どうして睡眠をとるなんてことができるの？　今、船外に出るのは危険だとあなたは言ったけど、それを先にのばすのは、もっと危険じゃないの？」

「たぶん、キミの言うことは正しい。だが、ここではわたしが指揮官だ。わたしは指揮官として、キミたちＡＣＴのメンバーに睡眠をとることを命じる。それに、手っとり早く一夜の睡眠をとれる設備があるんだ」

「なんですって？」大佐が言った。

「船内に睡眠加速室があるんだ。１時間そこに入れば、ひと晩の睡眠をとったのと同じ状態になれる。長期間、それで間に合わすというわけにはいかんがね」

「わたし、そこに入ってみたいわ。あなたの話しを聞いたら、もう、まぶたを開けてるのがつらいわ」プロフェッサー・ローウェルが言った。

「わかったわ。じゃあ、すぐにもみんなをそこへ案内してちょうだい。ただし、１時間だけよ」大佐が言った。

キミたち４人はギャレティ大尉のあとについて、これまで足を踏み入れたことのない一画に案内された。武装した警備兵が１人ついてきたが、ソバカスだらけの顔にしし鼻という、およそ武器をとるのに似つかわしくない感じの男だ。

「睡眠加速室はこの奥だ」大尉の指さす短い廊下を見ると、両側に円形のドアがならんでいる。まるで潜水艦の防水隔壁の丸いハッチのようだ。

大尉がボタンを押して、そのうちのひとつを開けた。中は球形の部屋で、まんなかに、やわらかそうなマットレスが敷いてある。

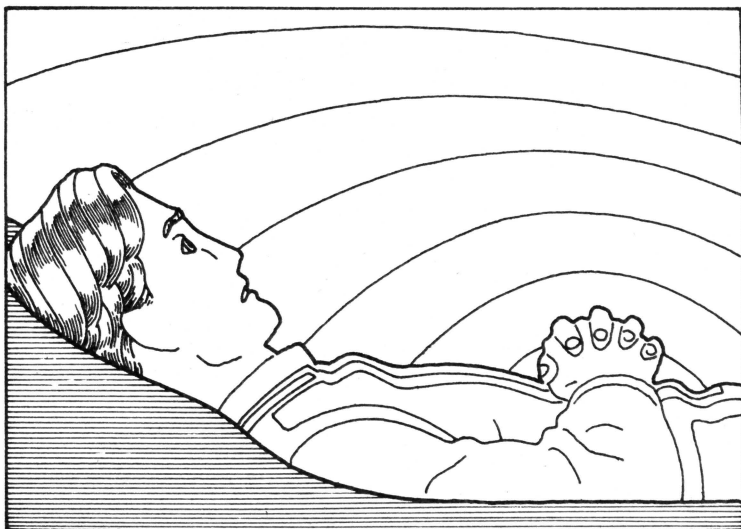
「起きる時間は、なにで判断するんですか？」ローウェルが質問した。

「この部屋はコンピュータでコントロールされている。ちょうど１時間で起きられるようセットするから心配はいらない。キミは中に入って横になるだけでいい。あとはすべてコンピュータがやってくれる。さあ、キミから入りたまえ」

「わかったわ」ローウェルは答えて、卵形の部屋に入り、マットレスの上におそるおそる横になった。

「すごく快敵よ」

「ドアを閉めれば、キミはすぐに熟睡状態になるはずだ」大尉はそういって、円形のドアを閉め、コントロール・ダイヤルをいじって、命令をインプットした。「さあ、残りのキミたちも入りたまえ」

グレース大佐、ティンカーの順にそれぞれの部屋の中に入り、最後にキミの番になった。中に入る瞬間、なぜかはわからないが、キミは軽い恐怖をおぼえた。

「どうしたのかね」キミの顔色を見て、大尉がきいた。

「なんだかわからないんですけど、ちょっといやな予感がしたんです」

「睡眠不足のせいだろう。1時間たてば、すっかりもとの調子をとりもどせるはずだ」

「たぶん、そうでしょうね」キミはそう返事したが、どうも気になる。眠ってはいけない。キミは本能的にそう思った。

だが、眠らないでいることは不可能だった。からだを白いマットレスに横たえると、たちまち、まぶたがとじた。数分後には、キミは夢の世界をただよっていた。

夢は、最初はすばらしかった。うずまく光と虹のような色彩が音楽に合わせて踊り、まるでレーザー・ショーさながらだった。そして不思議なことに、キミにはそれが、睡眠加速室のしわざであることがわかっていた。だが、色彩の乱舞と音のはんらんに身をまかせているうちに……キミは奇妙なことに気づいた。

夢の中に、ひとりの人物がいるのを見たのだ。そいつは銀色の宇宙服をつけていたが、きらめく色彩の光を身にまとって踊っているように見え、全体の輪郭はわからなかった。ときおり、そいつの存在はまったく場にそぐわない感じがした。そいつのからだは奇妙にゆがんだ。腕の長さがふつうの人間の倍もあるように見え、それが時々、沸騰する湯の中で踊るスパゲッティのように見える。だが、顔は見えなかった。キミはなんとかして、そいつの顔を見ようと必死に目をこらした。なぜか理由はわからないが、そいつの顔を見るのが、非常に重要な気がしたのだ。

ついに、そのチャンスがおとずれた。ほんの一瞬、そいつがキミのほうをふりむいたのだ……キミは息をのんだ。ドクター・マクロンを襲ったやつだったのだ！

キミは何が起こっているのか、知った。そいつはキミのあとをつけてきたのだ。キミは眠っていたが、それが決して夢の中のできごとではないと、わかっていた。

キミは必死になって、意識を回復しようとあがいた。だが、むだだった。キミはますます深い眠りの中へとさそわれていった。きらめく光はおとろえ、今や水彩画のようなあわい光となり、しだいに音楽も小さくなっていく。

深い眠りが幾重にも重なる毛布のように

キミをつつむ。心地よく、静かで、キミは暖かいぬくもりの中にうもれていく。もう、目を覚ましたくない……。

からだの感覚がなくなっていく。まわりの色彩はとうにうすれ、目のくらむような白い光に変わった。キミはその中に吸い込まれていくような気がした。

突然、肩をゆさぶる手の動きをキミは感じた。

「よしてくれ、眠りたいんだ」キミは寝がえりをうち、かけものを頭からひっかぶった。

「オリオン！　起きるのよ」

キミはしぶしぶ目を開け、「なんですか」と口走った。ベイカー少尉のとまどった表情が目に入るまで、しばらく時間がかかった。

「大尉、オリオンが目を覚ましました」

その声を聞いて、ギャレティ大尉が部屋にかけこんできた。

「よかった。キミは死ぬんではないかと思ったよ」大尉はいった。

「ぼくが死ぬ？」キミは弱々しく口を開いた。

「なにものかがプログラムをいじくって、キミを永遠に眠らせようとしたんだ」

キミは起きあがろうとした。だが、ベイカー少尉がキミの肩に手を置いておしとどめた。「体力が回復するまで、もう少し横になっていたほうがいいわ」

事実、キミは起きあがることもできないほど弱っていた。「いったい、なにがあったんです？」キミは大尉にたずねた。

「すべてがわかったわけじゃないんだ。確かなことは、睡眠加速室を警備していたやつが中に入り、コントロール・ダイヤルをまわしたということだ」

大尉はキミの顔をしばらく見てからつづけた。「さいわい、睡眠加速室をコントロールするコンピュータの状態を、ベイカー少尉がチェックしてくれたんだ。すると、危険信号が出ているので、少尉はすばやく非常ボタンを押した。睡眠加速室の一画をモニター画面に写してみると、警備に当たらせていたはずのパーカーが、部屋を走って出ていくところだった。

「じゃあ、裏ぎり者がだれかだけは、わかったんですね」

「それがわかればいいんだが」大尉は首を横にふって言った。

「でも、この部屋に入ったのは、あのしし鼻でソバカスのあるパーカーという隊員なんでしょう？」

「確かに、この部屋に侵入したやつはパーカーそっくりだった。だが、そ

いつがコントロール・ダイヤルをいじくっていたとき、本物のパーカーは士官室でコーヒーをすすっていたんだ。ほかの6人もの士官が、 彼と一緒だったんだ」

「そんなこと、ありえないじゃないですか。同時に同じ人間が２ヵ所にいるなんて！」

「そのとおり。そこで我々は士官室にいたパーカーの網膜パターンと、病室に登録してある彼の網膜パターンとをつき合わせてみた。彼はまちがいなく本物のパーカーだった」

「だから、あなたの警備にあたっていたやつが、外部からの潜入者だったのよ」ベイカー少尉が結論を下した。「こんなこと信じられないけど、ほかに説明しようがないわ」

キミはうなづき、夢で見た男の顔を、突然思いだした。キミにはなにがなんだかわからなかった。あの男は、ＡＣＴのメンバーと一緒に睡眠加速室までついてきた警備兵とは、似ても似つかなかったからだ。

キミはもう少し横になっていたかったが、ギャレティ大尉はむりやりキミに起きあがるようにいい、先に立ってＲＯＤＥＯ１の体育館にキミを案内した。ＡＣＴのほかのメンバーたちは、すでにいそがしく自転車のペダルを踏んだり、ナワとびをしたりしている。

キミは当惑した。そんな運動だけは、死んでもやりたくないと思っていたからだ。だが、ベイカー少尉はたちまちキミを、ボートこぎ機の上にすわらせてしまった。「睡眠加速のゆきすぎをなおす方法はこれしかないのよ」少尉は説明した。

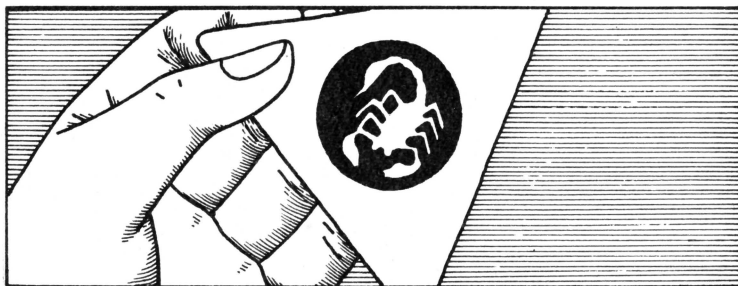
10分も気が狂ったようにこぎつづけると、睡眠加速室に入る直前のような疲労をおぼえた。だが、キミはなおもこぎつづけた。少尉のことばは正しかった。血液が順調にからだを循環していくのがわかる。

ギャレティ大尉が湯気の立つカップをのせたぼんを運んできた。「みんな、もう充分だ。こっちへ来てＲＯＤＥＯ１特製の疲労回復液を飲みたまえ」

キミは湯気の立つ緑色の液体をのどに流しこんだ。「うまい。チキンスープの味がする」

「そうとも、現代の科学の力は、まったくおどろきだ。それはサトウダイコンを処理して、栄養素とスパイスを加えたものなんだ」

キミは急に、はき気をもよおした。余計なことを言わなきゃいいのに。だが、大尉はキミのようすに気づかない。ティンカーが早くも、その疲労回復液の商品化権について質問していたからだ。

みんながコップの中味を飲みほすのを見ながら、大尉はつづけた。「船内のしらみつぶしの捜索が、もう１時間以上も行なわれている。パーカーに変装したやつが船内にいれば、きっと見つかるはずだ」

そのとき、１人の隊員が興奮したおももちで、体育館にかけこんできた。

「やつが見つかったのか？」大尉がきいた。

「これを見つけました。排気口につめこんであったんです」彼はそう言って、銀色の船内服を大尉にさしだした。急いで脱いだものと見え、前面が大きく引き裂かれている。「それから、こんなものも見つけました」隊員の手には、全員に配られた認識バッジそっくりのものが、にぎられている。

「その上についている写真は、あの警備兵そっくりだわ」プロフェッサー・ローウェルが言った。

「そのとおりだ。だが、バッジはにせ物だ。この裏を見たまえ。黒い円が描いてあるだけで、応答機がついていない」大尉が答えた。

ローウェルはバッジを手にとってしばらくながめてから、言った。「これを光に向けると、円の中に十二宮のサソリの形が見えるわ」

「エッ、サソリだって？　なんの意味だろうね？」キミはおどろいて言った。

「わからないわ。でも、なにかの手がかりになるかもしれないわね」

「そんなことは、スパイをつかまえればわかることよ」グレース大佐が言った。

「そうだ、大尉。ひとつだけ手がかりがあります」キミは言った。

「なんだね」

「ぼくらが解読した交信文は、ＢＲＵＴＥの２つの宇宙船の間でかわされたものです。やつらは解読された事実を知らないので、今もきっと、同じ暗号で交信しているはずです」

「そのとおり。やつらの交信をひきつづき解読すれば、スパイについてのなにかの情報が得られるはずだわ」グレース大佐が言った。

ギャレティ大尉はすぐさま、中央通信室を呼びだした。「ＢＲＵＴＥの交信をすばやく解読せよ。船内のスパイに関する情報が見つかりしだい、すぐこちらに知らせよ」

「これで、なんとかひとつの問題は片がつきそうね」グレース大佐が言った。「でも、まだ何も解決してるわけじゃないわ。武器の問題ひとつにしてもそうよ。さあ、ティンカー。船外へ出て、武器を点検しましょう」

潜入者のことにばかり気をとられていたので、キミは武器のことをすっかり忘れていた！　みんなは思わず時計を見て、キミと同じように残り時間を計算していた。レーザー砲が機能を回復しないかぎり、ＲＯＤＥＯ１はあと８時間で爆発だ！

（つづく）

プログラムの説明と答え

プログラム⑥はこうなる。説明は以下の文を読んでください。

```
10  DIM Q(5)
20  A$=""
30  PRINT "1ギョウズツ イレヨ"
40  PRINT "コンマデ セイカクニ クギルコト"
50  PRINT "オワリナラ 0,0,0,0,0, ヲ イレヨ"
60  FOR J=1 TO 4
70  INPUT Q(1),Q(2),Q(3),Q(4),Q(5)
80  IF Q(1)=0 THEN GOTO150
90  FOR I=1 TO 5
100 A$=A$+CHR$(Q(I))
110 NEXT I
120 NEXT J
130 PRINT A$
140 GOTO 20
150 PRINT A$
160 END
```

ファミコンの場合は、110、120行を

```
110 NEXT
120 NEXT
```

として下さい。

暗号文は5つの数で1組となっているので、プログラムのほうも5つずつ解読作業を進めていくことにする。そのためにまず、DIM命令を使って配列変数を用意する。

```
10 DIM Q(5)
```

これで、Q(1)からQ(5)まで、5つの要素をもつ配列（数をいれておく場所）が確保された。あとででてくるけど、配列変数は、FOR—NEXTなどの命令でまとめて処理できるので便利だ。

つぎに解読結果を収める場所も用意しなくてはイケない。これにはA$と名前をつけることにして、中味をカラッポにしておく。

```
20 A$=""
```

""は「ヌル文字列」といって、中味のない文字列のことだ。文字変数をクリアするときには、かならずこの形を使うので、覚えておこう。

つづいて、30行から50行では、画面メッセージを表示させることにする。

```
30 PRINT "1ギョウズツ イレヨ"
40 PRINT "コンマデ セイカクニ クギルコト"
50 PRINT "オワリナラ 0,0,0,0,0, ヲ イレヨ"
```

この3行は、ほんとうは解読作業には関係がなく、なくてもプログラムは動く。でも、実行するときに、いつ、どんなデータを、どんな形式で入力したらいいのか、まったく指示がないんじゃあ使いにくい。他のひとにもわかるように、ちゃんとメッセージぐらいは出してあげよう。

さて、ここから先が、いよいよ作業の本体だ。60行から120行が1つの大きなFOR—NEXTループ、そしてそのなかにもうひとつ、90行から110行までが小さなループとして入れ子になっている。

大きいほうのループでは、まずINPUT命令によって、Q(1)からQ(5)のそれぞれにたいして、数値の入力を求めている。

```
70 INPUT Q(1)、Q(2)、Q(3)、Q(4)、Q(5)
```

を実行すると、画面には「?」マークが出て、コンマで区切った5つ1組の数値が入力されるのを待つ状態にはいる。ここでたとえば、

66、82、85、84、69

と入力してやると、Q(1)には66が、Q(2)には82が……というぐあいに、それぞれの配列変数に数値が渡されるワケだ。

こうして入ってきた数値は、小さいほうのループで文字になおされる。ここがこの暗号解読プログラムのキモ。数値をアスキーコードにもとづいて文字になおすには、「CHR$ ()」という関数を使えばよい。たとえば、

```
PRINT CHR$(65)
```

を実行すると、画面には「A」という文字がぽつんと表示される。ボクらが表を照らし合わせて、「えーっと、65はAだったな」なんていちいち調べるより何倍もはやく、コンピュータが文字に変換してくれるワケだ。

このプログラムの場合だと、数値はQ()という配列に入っているから、

```
CHR$ (Q(I))
```

で求める文字が得られる。90行から、110行のループを1回とおるたびIの値は1ずつ増えていき、Q(1)からQ(5)までの値が文字になおされ、順序良くA$につながれていく。

こうした作業を行なう大きなループが4回繰り返されると、プログラムは、130行へと進む。この時点で、A$のなかには、1回につき5文字ずつ×4回=20文字の解読文が収まっていることになる。これを

```
130 PRINT A$
```

で、いっきに画面に表示させる。おわったら

```
140 GOTO 20
```

ではじめにもどって、ふたたびメッセージ表示からやりなおすことになる。

さて、ここまでで説明しなかった行で、もうひとつ、大事な役目を果たしているのが、80行目だ。

```
80 IF Q(1)=0 THEN
   GOTO 150
```

は、もし入力された数値（つまりQ(1)の値）がゼロだったら150行へ飛べ、という意味。これで、ループの外へ飛び出して、プログラムの実行が終了する仕掛けだ。

一連のデータを解読しおわったら、「0,0,0,0,0」を入力することで、この条件にひっかかって、プログラムは、150へと進む。そのとき、

```
150 PRINT A$
```

で、A$のなかに残っている文字列を忘れずにはきだしておかなくちゃイケない。

こうして、無事プログラムは160行目の「END」へとたどりつく。おめでとう。みごとキミは使命を達成できた。が、来号はもっと恐ろしいワナが待ちかまえているゾ！

今月から、新しい問題提起の方法を採用したので、AVG的フィーリングがグレードアップしたはずだ。コマンドを当てるという形式では出題できない問題、行動全体の戦略を考えてもらう問題、など。考え方が答とあっていれば正解とする。今回のはあまりむずかしくないけれど、今後はもっとキミを悩ます予定だ。

明日への追跡

男はタイムマシンに乗りこみ、スタートボタンを押した。軽い振動とともに、マシンの中に白いもやが充満してくる。しばらくしてもやがはれたとき、中の男は消えていた。別の男が息せききって部屋に飛びこんできたのは、ちょうど初めの男が消えたときだった。

オーソン・ベーカーは、すぐにドアを開けて中に入り、タイムメーターを確認した。メーターは、現在から24時間後をさしている。いまタイムトリップした男の名前は、サム・ゴードン。ベーカーがタイムマシンを開発するのを手伝ってきた男だ。ベーカーは研究を続けるうちに、ゴードンがよからぬ野心をもっているのを察知した。タイムマシンを使って、犯罪に利用しようというのだ。タイムマシンがあれば、逃走するのにも便利だし、アリバイを作るのもかんたんだ。

ベーカーは、この場でマシンを働かせなくすれば、ゴードンに悪用されることもあるまいと考えて、装置破壊キーをまわそうとした。このキーをまわしさえすれば、マシンの見かけは変化しなくても、機能は働かなくなるのだ。しかし現在に存在するマシンを破壊したからといって、未来に存在するマシンを破壊できるかどうか確信がなかった。そこでベーカーは、ゴードンを追いかけることにした。24時間後の世界へと。

●とこのようにして、追跡アドベンチャーのはじまり、はじまりー。まずはどうやってタイムマシンを動かすか、それはオンライン社の『タイムゾーン』やったことのある人なら知ってるよね。

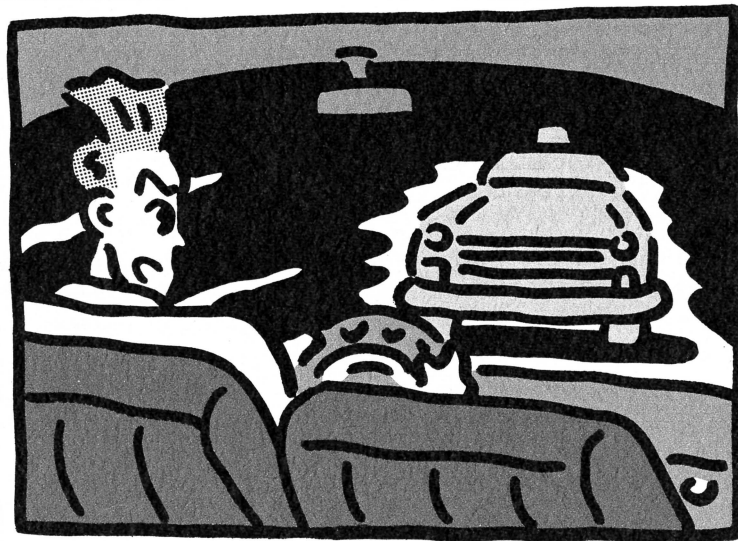
──○○○○　○○　←①

タイムメーター、スタートボタン、装置破壊キーがある。タイムメーター

イラスト／原美恵子

は24時間後をさしている。
——○○○○○○○○　○○　←②
ＯＫ。白いもやが出てきて、ほんの一瞬まわりが見えなくなったが、もやが晴れたとき、なんの変化もないように見えた。しかし腕時計を見ると、時間は同じでも、日付は１日進んでいた。
——マシンヲ　デル
ＯＫ。ここはベーカーの研究室。すぐそばに窓とドアと電話器がある。
——ドアヲ　アケル
ＯＫ。
——ヘヤヲ　デル
ＯＫ。廊下に出ると、すぐそばに階段がある。
——カイダンヲ　オリル
ＯＫ。ここは１階の居間。北には台所へのドア、南には外に出るドアがある。
——ミナミニ　ユク
ＯＫ。玄関のドアの前。
——ドアヲ　アケル
ＯＫ。通りにベーカーの車が停っているのが見える。
——ミナミへ　ユク
ＯＫ。ベーカーの家の前のリーガン通り。ここにはベーカーの車がある。駐車違反のステッカーが貼ってある。

●タイムトリップしたために駐車違反になってしまうなんて、すごく面白いね。さてと、このあと車を運転してみたが、全然ゴードンは見つからないし、まったくプレーのしようがなくなっちゃったんだ。けっきょくタイムマシンを出たあと、研究室から出るまえにすぐに、
——○○○　○○○　←③
というコマンドがぬけていたんだね。これによってゴードンの乗ったタクシーを尾行することが可能になるんだ。ＡＶＧではたったひとつの情報を逃してしまうと、オジャンキューになっちゃうこともあるんだね。さてここまでやりなおしてと、
——タクシーヲ　ビコウスル
ＯＫ。ベーカーは、ゴードンの乗ったタクシーを尾行した。リーガン通りからロイヤル通りに曲がり、南に１km ぐらい走ったところで、タクシーは銀行の前に停った。
——クルマヲ　トメル
ＯＫ。ベーカーはタクシーのすぐ後ろに車を停めた。ゴードンが振り返り、ベーカーに気づいてしまった。

●とここで例によって、キーインを受けつけない状態におちいってしまった。ゴードンに見つかると、ゲームオーバーになるらしい。

問題Ａ

ゴードンに見つからないためには、どうすればよかったのか。

●ここまでやりなおして、問題Ａもうまく通過した。

ゴードンは銀行に入るまえに顔にマスクをかぶった。手にピストルをかま

え、中に入っていった。よりによって銀行強盗で金を手に入れて、そして24時間前の世界に逃げようという考えらしい。

──○○○○　○○←④

ＯＫ。

──○○○○○　○○○←⑤

ＯＫ。ここからはゴードンに気づかれずに、中の様子を見ることができる。ゴードンは銀行員にピストルをつきつけ、「金庫を開けろ！　警報器にさわったり、おかしなことをしたら、だれでも殺してやるからな」とピストルをふりまわした。金庫を開けてからリュックサックと布袋に金をつめこむのに５分ぐらいかかっただろうか。ゴードンは、リュックをかつぎ、布袋を片手に抱え、ピストルをかまえながら、出口へと向かった。

──○○○○○　○○←⑥

●このコマンドをもたついていると、出てくるゴードンと鉢あわせになってしまい、殺されてしまうので、注意。

ベーカーが銀行の外で身をひそめていると、出てきたゴードンは急いで待たせていたタクシーに乗り、ピストルをつきつけて、タクシーを発車させた。

──○○○　○○←⑦

ＯＫ。

──○○○○　○○←⑧

ＯＫ。ベーカーは急いで自分の家へともどった。家の前に車をとめると、ゴードンの乗ったタクシーもそこにあるので、中をのぞいてみた。な、なんと、運転手が殺されているではないか。ベーカーは急いで２階の研究室へと行き、タイムマシンの中に入った。

──**タイムメーターヲ　ミル**

ＯＫ。タイムメーターは24時間前をさしている。

──**スタートボタンヲ　オス**

ＯＫ。ベーカーは24時間前にタイムトリップした。マシンから出たとき、外で車が発車する音が聞こえたので、すぐに窓から外を見ると、ゴードンがベーカーの車で乗って逃げていったところだ。

●このあといくらプレーしても、どうにもならなかった。

問題B

どうやってゴードンをつかまえるのか、方法を考えてほしい。この問題を考えるまえに、ここから先を読んではいけないよ。ヒント：ゴードンが銀行強盗をやるとわかったときに、急いで行動を起こさねばならない。すなわちブラインドコマンド４以降が間違っていたのだ。自分１人でゴードンを捕まえようなんて無茶なことは考えないように。

●さてと、問題Ｂの戦略のために、ベーカーは電話のある所へ行かねばならないのだが、ちゃんとマッピングするときにメモしておけば、電話がどこにあったかわかるはず。ベーカーがマスクをかぶって銀行に入っていったところまでやりなおして、

──**キタニ　ユク**

ＯＫ。

──**クルマニ　ノル**

ＯＫ。

──**イエニ　ユク**

ＯＫ。ベーカーはものすごいスピードで自分の家にもどった。

●とこのように「ユク」コマンドで、いっぺんに移動できるのはすごく便利だね。これからのＡＶＧはこうあってほしいものだ。ただしあくまでも、まえに車で銀行まで行っているので、道順を知っているからこのコマンドが通用するのだよ。

──**クルマヲ　オリル**

ＯＫ。家の前。

──**キタニ　ユク**

ＯＫ。玄関を入った所。

──**カイダンヲ　アガル**

ＯＫ。研究室の前。

──**ケンキュウシツニ　ハイル**

ＯＫ。研究室の中。

──**デンワヲ　カケル**

ＯＫ。どこへ？

──**ケイサツ**

ＯＫ。ベーカーは警察に電話をかけ、24時間後にシティ銀行を強盗が襲うことを説明した。警察はベーカーの話を聞いて、警官を銀行員に変装させて待ち伏せると約束してくれた。

おめでとう。キミはここまでよくやった。このあとの結末を知りたければ、24時間後にトリップし、現場に行って見るのもいいし、48時間後にトリップして、４月13日の新聞のニュースを見ることもできる。

──**タイムマシンニ　ハイル**

ＯＫ。

──**メーターヲ　アワセル**

ＯＫ。いつにあわせますか。

──**48ジカンゴ**

ＯＫ。48時間後にトリップすると、ベーカーは手に新聞を握りしめているではないか。

──○○○○○　○○←⑨

ＯＫ。

DAILY MAIL

追いつめられたゴードン

4月11日のこと。警察に密告の通報が入った。4月12日にシティ銀行を襲うというもので、警察では、仲間割れによる密告だとみている。当日警察は、警官を銀行員に変装させ、犯人を待ちぶせた。まさに密告どおりの時間に、犯人はマスクをかぶり、ピストルをかまえて銀行を襲った。警官との銃撃戦にもかかわらず、犯人は車で逃走し、現場より1kmほど離れたオーソン・ベーカー氏の家に逃げこみ、完全に警察によって包囲された。がしかし、犯人は捕まらなかった。ベーカー氏の家の中で、彼は消えてしまったのである。

残念ながら、ベーカーはかんじんなことを忘れていたので、ゴードンを捕まえることに失敗した。THE END.

●ちくしょう。ついに48時間後の新聞が見られる、という表示にひっかかってしまったではないか。またまたやりなおしだー。とはいっても、もう正解は目の前だ。警察に電話したあとで、すぐにタイムマシンに入り、24時間後の世界（銀行強盗のある日）にタイムトリップしたあと、

──○○○○○○○○○　○○○←⑩

●とすれば、一件落着へと筋書きが導かれるのだ。この最重要コマンドが今月の宿題でーす。このコマンドをキーインすると、つぎのようなエンディングメッセージとともに、このゲームは終わる。

警察に追われてベーカーの家に逃げこんだゴードンは、装置が働かなかったことも知らずに、タイムマシンから出てきたところを逮捕された。おめでとう。キミはこのゲームをみごと完了した。

今回の正解

問題Aの答

「クルマヲ　トメル」というコマンドの入力が遅すぎたのだ。車は動いているのだから、早く止めなければ、その分進んでしまうのだ。このようにタイムファクター（時間の要素）もＡＶＧを面白くする要素といえるね。

問題Bの答

相手がタイムマシンを利用して犯罪を犯そうというのなら、こちらもタイムマシンを使って彼を捕まえればよいのだ。24時間前にタイムトリップして、その時点で銀行強盗が計画されていることを警察に知らせればよい。あとは警察がゴードンを待ち伏せて捕まえるというわけ。町の中を車でまわって、警察を捜すのでは時間がかかってしまうので、電話を使うのを正解とした。

ブラインドコマンドの正解

1．ソウチヲ　ミル
2．スタートボタンヲ　オス
3．マドヲ　アケル
　窓を開けると、ちょうどゴードンがタクシーに乗るところが見えるというわけ。
4．ミナミニ　ユク
　いままで正確にマッピングしてきていれば、方角もわかるはずだ。
5．ギンコウニ　ハイル
6．ギンコウヲ　デル
7．キタニ　ユク
8．クルマニ　ノル
9．シンブンヲ　ヨム
10．宿題A

誌上体験アドベンチャー《2月号》

「アドベンチャーマンション」

前々回、2月号の『アドベンチャーマンション』の宿題は2つ。宿題Ⓐは、ツボをなんとか谷の底から上へ運ぶためのところで、ブラインドコマンド⑩。そして、もうひとつ宿題Ⓑは、穴の中でコインを手に入れる場面をもっとむずかしくするためのアイデアだった。では、前者の宿題Ⓐの解答から見てみよう。

宿題A

ズバリ、答は

──ツボヲ　ロープニ　ツナグ

だ。ククル、シバル、ムスブも正解で、今回は応募者全員が正解でした。ちょっと、問題が簡単すぎたのかな？　イヤ、違うよね。きっと、みんなのアドベンチャーセンスがみがかれてきたんだよね。大阪府泉南市の福本尚伸君、福島県郡山市の高橋弘一君、青森県八戸市の佐々木進一君をはじめ、たくさんの応募ありがとう。

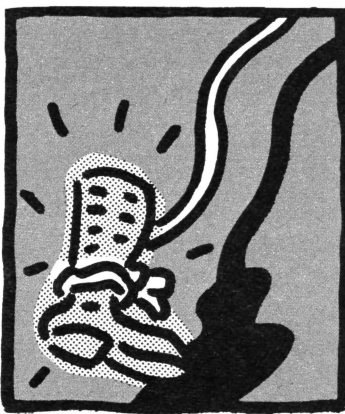
宿題B

簡単にはコインを手に入れられないようにするには、というアイデアだったね。これもたくさんのハガキありがとう。いろいろあったけど、3つのタイプに分かれた。ひとつめは、コインのある場所にトリックがあるもの。たとえば、岩手県閉伊郡の佐々木かほるさんは、「コインは箱の中に入っていて、その箱を見分けるには、暗号を解かないとダメ」といったアイデアだ。

そして、2つめのタイプはツボにトリックがあるもの。愛知県名古屋市の中島美樹君は、「ツボははじめから底に穴があいていて、谷底のねん土をとって、それで穴をふさぐ」といったアイデアだ。また、ほかにもツボに毒水が

入っていたり、ツボから一つ目小僧がとびだしてきたり、なんてのもあった。

そして、最後の3つめは、穴そのものにトリックがしかけられているもの。このタイプが応募の中で、もっとも多かったね。穴に入ったはいいが、深くて出ることができなかったり、入口が大きな岩でふさがれてしまったり、突然地面に大きな口があき、そこに落ちてしまったり、などなどだ。

ほか、ユニークなものでは東京都稲城市の渡辺尚史君の「板で隠されたコインを取るため、ツボで板を割る。ツボも割れてしまうが、コインを取る。そこで、コインは自分のクツを脱いで、

その中にコインを入れてツボのかわりの役目をさせる」といったアイデアがあった。最後に、長編を送ってくれた、千葉県の副島武志君も、とても面白かったです。

プレゼントは、ここで紹介したほかに3名、あわせて10名の人にコンプティークのオリジナルTシャツを送らせていただきました。

宿題と応募方法

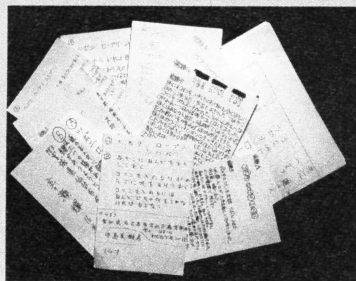
今回も宿題は2つあるぞ。とくに宿題Ⓑは期待しているので、どんどん応募してくれ。写真のように、みんな力作を送ってきてくれているので、キミも負けないぐらいアドベンチャーセンスある作品を送ってくれ。応募者の中から、宿題ⒶⒷあわせてコンプティークオリジナルTシャツを5名にプレゼントするよ。

宿題A

ブラインドコマンド⑩を答えてくれ。

宿題B

今回のテーマとなった〝タイムマシン〟。キミもこのタイムマシンをテーマに、時間のトリックに挑戦して、面白いアドベンチャーゲームを創作してくれ。

なお、3月号の解決編は5月号で、今号の解決編は6月号にて発表します。

ロールプレイングゲームは、なぜおもしろいんだろうって考えたことあるかな。もちろん人によってちがうんだけど、たいがいの人はキャラクターの魅力だっていうね。自分が作ったキャラクターが、だんだん強くたくましくなっていくのが、わが子の成長をみるようで、なんともたまらないっていう人が多いんだ。

たしかにロールプレイングゲームのキャラクターっていうのは、自分の分身でもあり手下でもあるわけだ。だから自分が絶対になれそうもない、戦士や魔法使いや盗賊を使って冒険をするのは、すごく魅力的なことだよね。キャラクターの魅力こそロールプレイングゲームだ、なんていっちゃってもいいんじゃないかな。

ロールプレイング版の就職活動

さてキャラクターをみていると、よくでてくるのが職業ってやつ。これいったいなにかしらん。じつは日本では「職業」と訳されているけれど、英語では「ＣＬＡＳＳ」といって「階級」という意味なんだよ。だから仕事とはちがうんだ。

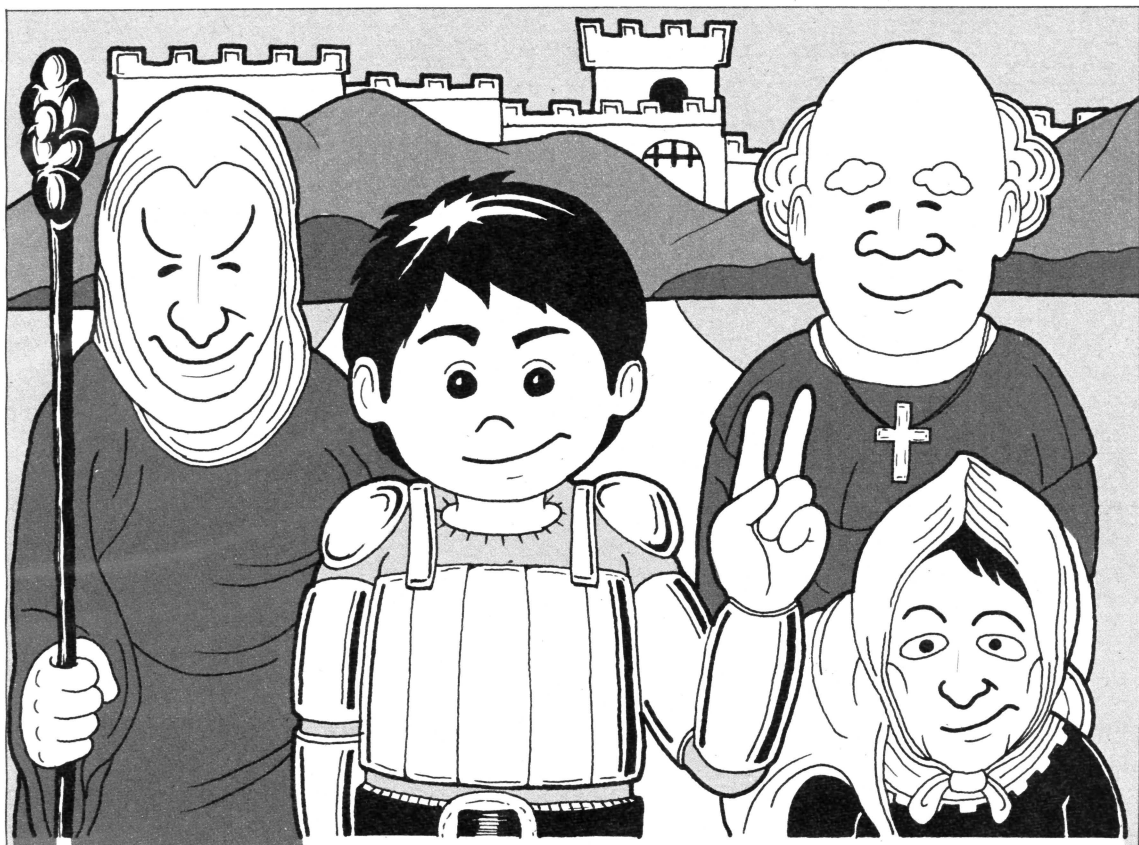
たとえば戦士っていうのは、すべて戦士階級に属しているけれど、現在は主君がいなくて放浪中だったり、王につかえていたり、といったふうに、やってることは人によっていろいろなんだ。仕事という意味だったら、きみのキャラクターはすべて「冒険者」ってことになるね。

さてこの職業には、ほんとにいろんなのがある。戦士、魔法使い、僧侶、盗賊なんてところが、Ｄ＆Ｄ®にも出てくる普通の職業だけど、そのほかにも君主、吟遊詩人、忍者、侍、幻術師、野蛮人（これも職業？）などなど、わけがわからないくらいある。どうも作者が半分おもしろがって作ってるんじゃないかと思うくらいだ。

キャラクター表

〔剣〕のキャラクター	
戦士(ＦＩＧＨＴＥＲ) 闘士(ＷＡＲＲＩＯＲ)	戦闘のために生まれてきたようなタイプ
野蛮人(ＢＡＲＢＡＲＩＡＮ)	多少盗賊の能力のある戦士タイプ
〔魔法〕のキャラクター	
魔法使い(ＭＡＧＩＣ－ＵＳＥＲ) 魔術師(ＭＡＧＥ) 幻術師(ＩＬＬＵＳＩＯＮＩＳＴ)	敵を倒す魔法を使えるタイプ
僧侶(ＰＲＩＥＳＴ) 牧師(ＣＬＥＲＩＣ)	傷を治す魔法を使えるタイプ
〔盗賊〕のキャラクター	
盗賊(ＴＨＩＥＦ)	物を盗んだり、ワナをはずしたりする能力をもったタイプ

エリート キャラクター	
君主(ＬＯＲＤ) 勇戦士(ＰＡＬＡＤＩＮ)	僧侶の魔法が使える戦士タイプ
吟遊詩人(ＢＡＲＤまたはＬＡＲＫ)	詩を歌って魔法をかける戦士タイプ
忍者(ＮＩＮＪＡ) 修験者(ＭＯＮＫ) 暗殺者(ＡＳＳＡＳＳＩＮ)	敵を一撃でたおす、究極の戦士タイプ
侍(ＳＡＭＵＲＡＩ) 野伏(ＲＡＮＧＥＲ) 狩人(ＨＵＮＴＥＲ)	魔術師の魔法が使える戦士タイプ
僧正(ＢＩＳＨＯＰ) ドルイド僧(ＤＲＵＩＤ)	魔術師と僧侶の魔法をもつタイプ
錬金術師(ＡＬＣＨＥＭＩＳＴ)	魔法を使え、盗賊の能力ももつタイプ

イラスト／中野豪、牧内浩

なにしろ『ウィザードリー』と『ファンタジアン』は８種類、『ウルティマIII』には11種類もの職業があるんだから、きみが見ただけじゃいったい何をする職業なのか、よく分からないよね。

でもね、ちょっと考えると、いくら職業があっても簡単にわかるんだ。ロールプレイングゲームは、ヒロイックファンタジー、別名「剣と魔法」の小説の影響を強くうけているのは知ってるよね。だから「剣」と「魔法」、そう、ようするに主役は剣をつかうキャラクターと、魔法を使うキャラクターなんだ。この２タイプにあと盗賊を加えれば、そのなかのどれかにたいがいの職業はふくまれちゃうんだ。

エリートもいるウィザードリーの職業

ちょっと代表として『ウィザードリー』をみてみよう。ここでは剣を使うキャラクターが何種類かいるけれど、いちばん基本になるのは戦士だ。体力もあるし武器もすべて使えるし、戦闘についてならばいちおういうことなし。ただし戦士はチャンバラはいちばん強いけれど、魔法は使えないことになっているんだ。

そこで魔法も使いたいよ、という人におすすめなのが、戦士と同じように剣を使うんだけど、さらに魔法まで使えてしまうエリートキャラクターたち。これには侍とか君主がいる。侍は戦士プラス魔術師、君主は戦士プラス僧侶といったように、剣と魔法を両方使えるマルチキャラクターなんだ。

また究極の戦士としては、レベルが高くなると敵を一撃でたおせる忍者がいる。忍者は魔法は使えないけれど、エリートのキャラクターだね。

でもこんなエリートたちは、たしかに使えるんだけれど、作るのも大変だし成長も遅い。だからそれなりにじっくりと育てないとだめだよ。

魔法を使うキャラクターでは、魔術師と僧侶がわかれているんだ。このうち魔術師は、戦闘のときに使う魔法が中心で、僧侶の魔法は、だいたいが仲間の傷をなおすためのものなんだ。役目がちがうんでどちらも必要なところが、『ウィザードリー』のうまくできているところかな。

でもどうせなら、どちらの魔法も使えるキャラクターがほしいという、よくばりなキミのためには、ちゃんと僧正というキャラクターがいる。この僧正も侍や君主とおなじように、エリートキャラクターなんだ。でもほかのエリートとおなじように、僧正もいっしょうけんめい育てないと、なかなか使えるようにはならないぞ。

さて、この「剣」にも「魔法」にもはいらない盗賊は、ちょっと変わったキャラクターだ。なにしろ戦闘にはそれほど役にたたないし、魔法も使えないんだから、はじめての人はいったい何のためにいるのか、ふしぎに思うんじゃないかな。

じつは『ウィザードリー』では、ワナをさぐったりはずしたりするためには、盗賊は欠かせない存在なんだ。で

もD&D®にくらべると、コンピュータでやるロールプレイングゲームでは、盗賊はあまり使えないようで、ちょっとさびしいね。

パーティを組んで遊ぼう

さて『ウィザードリー』では、このキャラクターたちは、ギルガメシュの居酒屋にいて、冒険にいくのを待っているんだ。そういえばなかなか冒険につれていってもらえないキャラクターは、酒の飲みすぎでアル中になっちゃって能力が落ちちゃうぞ、という冗談があったっけ。

この居酒屋で、キャラクターを6人集めて、パーティを組んでダンジョンに冒険にいくんだ。このパーティの組み方にも原則があって、やはり剣を使うキャラクターが半分、魔法をつかうキャラクターが半分、そして盗賊をいれるかいれないか、といったところがいちばんいいパーティの組み方なんだ。

でもね、ちょっと考えてみよう。せっかくパーティは、きみの好きなように組めるんじゃないか。だったらなにもいつも同じパーティで、冒険をする必要はないはずだね。もっと自由きままにパーティを組んだほうが、ぜったい楽しいんだ。

もちろん、いままで探検していないダンジョンに、キャラクターを連れていくようなときは、やっぱり「剣」と「魔法」を使えるキャラクターを、うまくミックスしないとだめだけどね。だけどたいがいのロールプレイングゲームでは、途中でクリアしなくちゃならない壁に、一度や二度はつきあたるもの。そんな壁はキャラクターを、いっしょうけんめい成長させないと乗りこえられないものだ。だから、何回もダンジョンにいくことになるんだけれど、そんなときにちょっと変わったパーティを組むと、楽しく経験をつむことができるんじゃないかな。

チャンピオン決定戦

変なパーティの例としては、たとえば戦士だけを6人あつめて、ダンジョンの中に入っていったっていいはずだ。前の戦士がケガをしたら、後ろの戦士と交代させてもおもしろいだろう。

じつはぼくはいちど「チャンピオン決定戦」をやったことがあるんだ。これは自分のキャラクターのなかから、これはという戦士ばかりを集めて、だれがいちばん強いかを争ったんだ。といっても味方どうし戦うことはできないから、怪物と戦って相手にどのくら

いのケガをさせたかで、だれがいちばん強いかを決めるんだ。

そんなことしてチャンピオンが決まったからどうしたんだっていわれると、別になんてこともないんだけど、でもこんなよりみちで楽しむことができるのも、ロールプレイングゲームの面白さのひとつなんじゃないかな。だからどうせならば「チャンピオンカーニバル」とかいった名前をつけて、気分は古館アナウンサーなんかになっちゃって、実況中継なんかやるのも、なかなかおもしろいぞ。

そのほかぼくのメチャクチャな編成としては、「盗賊コンテスト」「僧正だけのパーティ」「忍者の一撃必殺コンクール」なんてのをやったこともあるんだ。内容はタイトルから想像してください。

成長したら“とらばーゆ”

『ウィザードリー』の職業は、なんてったって転職できるのが最高だね。これはクラスチェンジというんだけど、あるキャラクターが修業をつんで一定の条件に達すると、ほかの職業に変わることができるんだ。たいがいの場合は戦士、魔術師、僧侶、盗賊といったふつうのキャラクターを、僧正、侍、君主、忍者などといったエリートキャラクターにするために、条件に達したら転職をするんだ。

『ファンタジアン』でも転職はできるんだけれど、なれる職業が決まっていて、魔術師から戦士になるなんてことはできない。でも『ウィザードリー』では、そんな規制なんかぜんぜんなくて、条件さえあっていれば、僧侶から忍者だろうが、戦士から魔術師だろうが、なんだってできるんだ。

もちろん転職はいいことばかりじゃない。じつは転職をすると歳はとるし、能力は落ちるし、経験は0点になってしまうし、といったぐあいだ。けれどもエリートキャラクターは、育てるととても役にたつし、それにそれまで覚えていた魔法は忘れないからそのまま使えるし、ヒットポイントも同じだか

らけっこう強い。だから前の職業で、頂点をきわめていたキャラクターならば、転職したってけっこう使えるよ。もっともそのもくろみが、みごとに失敗することもあるけどね。

ある戦士の悲劇

ぼくがむかしやっていた『ウィザードリー』では、ヒットポイントの多い魔術師がぜんぜんいなかった。だからダンジョンの下のほうにいくと、敵の魔法やドラゴンの炎なんかで、魔術師が殺されちゃうか、息もたえだえで逃げてくる、といったことが続いたんだ。そこでぼくは使えない戦士を、転職させて魔術師にしたことがある。こいつならばヒットポイントが多いから、敵に多少の呪文をくらっても、そう簡単には死なないだろうって思ったからさ。それでじっさいにこのキャラクターは、戦士の体力をもった魔術師として、けっこううまくいったんだよ。

だけど世の中そんなにうまくはいかない。この転職した魔術師のやつ、しばらくダンジョンに出入りしているうちに、経験をすいとってしまういやらしい怪物にであったんだ。そして敵の攻撃をうけて、経験を１レベル分とられちゃったんだ。これがただ経験を失うだけならよかったんだけど、じつはこのキャラクター、魔術師なのに戦士のレベルでのヒットポイントをもっていたもんだから、それを魔術師のレベルで計算しなおされちゃって、なんとかんじんのヒットポイントが、がたがたに落ちちゃったんだ。

つまり戦士のレベルから魔術師のレベルに落とされてしまって、ただの使えない魔術師になっちゃったわけだ。まあしょうがないんだけれど、やっぱり転職は成功するとはかぎらないみたいだね。

助けあい

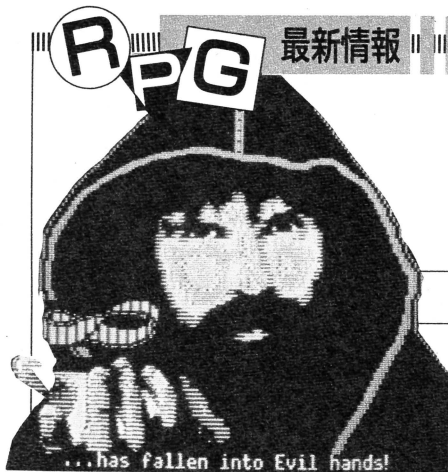
てなわけでロールプレイングゲームの職業は、キャラクターを決定づけてしまうほどの大きな要素なんだ。でもキャラクターを集めてパーティを作る『ウィザードリー』みたいなロールプレイングゲームでは、いちばんたいせつなのは、キャラクターがみんなで協力をしていくということだね。たいがいのゲームでは、剣を使うキャラクターだけのパーティとか、魔法を使うキャラクターだけのパーティじゃ、ぜったい終わらないようになってるんだから。キャラクターどうしの助けあいこそが、きみがロールプレイングゲームをクリアするために、いちばん重要なことなんだ。

RPG 最新情報

メビウス

今月はちょっといろものRPGを紹介しよう!!

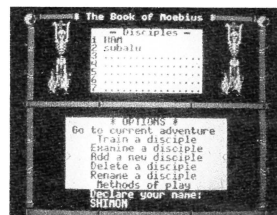
...has fallen into Evil hands!

〝必勝ハチマキ〟が、おまけとしてついてくるのだ

ニッポン、バンザイ!? 空手RPGの登場なのだ

ロールプレイングといえばファンタジー。せいぜいワクを広げてもSFものくらいしか無いと思ってる人って結構いるんだよね。もちろんそれらは数からいったら多数派には違いないけど、ＲＰＧの本場アメリカでは、その他にもいろいろなタイプが発表されている。西部劇もの、怪獣もの、ちょっと変わったところではポルノなど…。今回紹介する『メビウス(MOEVIUS)』もそんないろもの(？)ＲＰＧのひとつだ。

『メビウス』のゲーム中、プレイヤーに与えられる役どころは、正義感に燃える空手の修業者。師匠のもとから盗まれた4つ（天、地、水、火）の宝玉を奪い返すのがその使命だ。宝玉を盗み出したのは、同じ師匠について修業をしていた兄弟子。宝玉を守る兄弟子の手下ども相手に、腕におぼえのある空手、剣術を駆使しつつ、宝玉のありかを探索していく……、というのがゲームのメイン・ストーリーだ。

ゲームは『ハイドライド』、『夢幻の心臓』と同じ要領で、画面上に映しだされたマップを、キャラの移動にあわせてスクロールさせるパターン。表示されるキャラが多少ちゃちいような気もするが、なにより注目は敵キャラとの戦闘シーンだ。向き合った２人のキャラが、右ストレート、ハイキックなど合計７つのバリエーションで攻防をくりかえす。そのスリリングな展開は、ほとんどアクション・ゲームの感覚だ。このほかＲＰＧにはつきものの〝魔法〟の力の源が、ＺＥＮ(禅)による精神集中だと定義されているのもなかなかに興味深い。最近のアメリカでのニッポン・ブームを反映しているんだろうな。

興味深いといえばもうひとつ。このソフトの発売元が〝オリジン・システム〟だということ。マニアならすぐに分かると思うけど、かのウルティマシリーズの作者が籍を置く会社だ。実際この『メビウス』の作者も、『ウルティマⅣ』の製作を手伝ったとか、はてさてどんな影響をうけているやら…!?

キャラクター作りのモード。名前を入力し修業を…

中央にいるのが主人公キャラ。竹林がいかにも…

キャラが死ぬと、画面にはうす気味悪い死に神が登場

旅立ちの儀式で5つの関門を突破!!

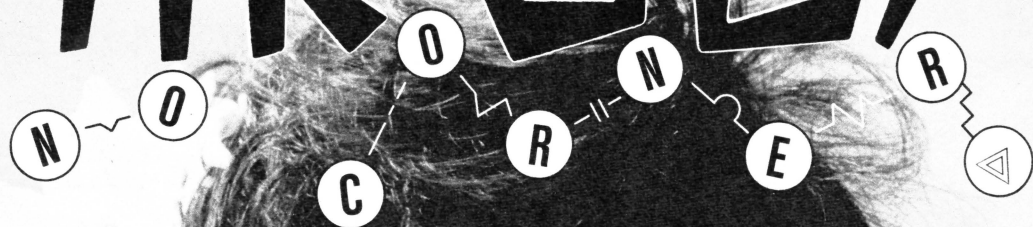
『メビウス』では、作ったキャラを旅立たせるためには、5つの関門をクリアしないといけない。空手で2つ、剣術で2つ、そして禅。プレイヤーにキャラの操作を慣れさせるのが目的なんだろうけど、まるで修業のようだ。

まずは空手の修業。相手は殺人者(アサシン)だ。忍者みたいでしょ

相手が剣を持ってる場合には、ローキックで足を封じるのがいちばんだ

おつぎは剣術の修業なのだ。相手は機敏な殺人者。大振りは禁モツ

一発逆転を狙うなら、敵の頭部を集中的に攻撃するとよい

そして最後は禅。精神を集中させて〝マーク〟を中央部に……

ひろばのコーナー
HIROBA
NO CORNER
春一番!!
ポカポカ陽気にうかれ気分のひろコです
さーあ、今月も、いってみよっ！
■リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
■ひろコのセッション・トーク
キミのファミコン・ライフは大丈夫!?
中古ソフトはどうなってる!?
■インフォメーション
■先月の懺悔
■マークのおののき探険隊
■パズル・クイズ
■コンプティーク・ビルボード
■ザ・プレゼント

READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA

今月も、おたよりたくさんありがとう!! みんなで作る“ひろばのコーナー”はいつでも、おたより募集中。ゲーム以外のことだって、何でも書いて送ってネ！

◀愛知県　竹内誠クン　この人物は男 or 女？　気になる……。

ワッハッハー

私は見た!!　デパートのおもちゃ売り場のファミコンで、スターラスターをやっていて、いきなり「助けてくれー」と叫んでしまった少年を。彼は店のおばちゃんに「どうしたんですか！　お客さん」「だいじょーぶですか」と言われ大恥をかいていた。

（茨城県　高野和弘　17歳）

※コンプティーク編集部内では日常茶飯事です。仕事を忘れてのおたけびが絶えることはありません。（ひろコ）

※恥かき少年の気持はヨクわかる（つかだ）

どーゆー奴だ？

ボクの友人Fは「オレ、この前、神社の境内で枯葉を食べちゃったんだぜ!!」と言ってみんなに自慢していた。どーゆー奴だかわからない、そんな悲しいFがボクは大好きです。

（静岡県　ザブトンに隠したスーパーマリオ　13歳）

※枯葉ってどんな味がするの？　今度ためしてみようかな！（ひろコ）

▶兵庫県　三代浩一クン　このドラゴンの名前を教えてちょーだい！　なんとなく見たことあるような、ないような。ひろコは悩んで眠れぬ夜をすごしてます。

◀埼玉県　あをたけふみクン

ひどい友だち

２月号のプレゼントを見て、なんとしても美奈子ちゃんのサインが欲しいボクは、学校でもせっせと応募ハガキを書いていました。ところがボクが昼休みにトイルに行ったスキに友だちはハガキを回し読みし、あげくにドハデな彩色をほどこされ、掲示板に貼られてしまいました。ボクはそれをネタに今でも笑いものにされています。「一生のタカラにします。大事にします」という部分を合唱され、とても恥かしい毎日です。

（横浜市　加藤弘章　15歳）

※カワイソー！　これもイジメの一種？（ひろコ）

※ほとぼりのさめるまでのシンボーです。しかしっ、これで同情ひいてサインもらおうってつもりならアメーヨッ!!（つのだ）

お・ま・た・せ!!

ボクはコンプティークの10（7/8月）号の愛読者です。今までに50回以上も読みかえしました。

（愛知県　山田剛史）

ところで、２月号はイマイチいやらしさが足らんと思うのだが。めざせコンピュータ雑誌NO.1のスケベ本。

（福岡県　宮岡宏司　17歳）

３月号の袋とじは、とても期待していますぜ。なぜだかわかるでしょうね。２月号の次号予告はしっかり見ましたよ。

（足立区　金宗豊　14歳）

※山田クン、宮岡クン、金宗クン、３月号の福袋、ジューブン楽しんでいただけましたでしょーか？　御満足いただけたなら幸いです。（ひろコ）

新風営法めっ！

３カ月前、オレはテラクレスタでカル～ク1000万点を突破し、全国で６位の成績を残した。しかし、５位までの成績を見てアタマにきた。みな９時間以上かけて1000万点を出してるじゃないか。オレは14歳だからゲーセンにはam10:00～pm6:00までの８時間しか居られないんだ。くそ～、時間さえあれば、もっと上位ランクになれるのにー。新風営法のバカヤロー！

◀神奈川県　先崎克彦クン　「タイムギャル」ちゃん……。だよね！

※２月号P105のインフォメーションで紹介した、Super LPG&ファミコンあばきの会DONKEYの『VG·FC DICTIONARY』は、内容を一部加筆改訂中のため完成が遅れています。このため発送は３月中旬になる予定です。応募したみんなは、もう少し待っててネ。

 イラスト／原美恵子

（新宿区　阿部輝仁　14歳）
※そうかー！　新風営法って、ゲームプレイヤーの敵なんだ!!　（ひろコ）
※そうだー！ 新風営法は早く撤廃しろー。夜遊びができない!!（ヘンシュー部一同）

▲埼玉県　船橋晃クン
自分で描いてこわがるキミが、オカシイ！

意外だったネ

コンプティークの編集部の方々って、やらしくってファミコンが好きで、メチャクチャな人ばかりだと思ってたんですが、最近電話してみたら、低音のしぶい声で「ハイ、へんしゅーぶデス」だって。根はマジメなんですね。　（岐阜県　滝日伴則）
※声にダマされてはいけません。根もやはりメチャクチャな人はいます。ちなみに、

▲東京都　松坂茂クン
なんてスケベなんだ。キミは！

▲長崎県　牧野義明クン
ウーム！　お上手。うなってしまう。

滝日クンは美奈子ちゃんのサイン欲しさに100枚も応募ハガキを書いてくれました。しかも全て、文面が違っていました。編集部一同ただただアキレてます。（ひろコ）

人気者だ〜い

編集部の方々の骨身を惜しまぬご尽力に家族ともども心から感謝しております。とくにユニバーサル塚田氏のセンセーションはまさに現代マスコミのカガミです。
（千葉県　並木学　14歳）
潔さんのイラスト、絵を見るだけで潔さんって感じがするヨ〜ン。サイン欲しいナー。
（岐阜県　臼井隆　13歳）
※並本クン、キミは読者のカガミだ！
（つかだ）
※ボクの実家も岐阜です。田舎で会ったらサインあげるネ。　（たかの）

まちがい電話に気をつけろ！

コンプティークを買ってきて、福袋を切り開き『トップシークレットテレホン』に電話したら、いきなり「いいかげんにしなさいよ！」とどなられ、ガチャンと切られた。　（茨城県　堀竜太郎）
※そりゃあ、キミが電話番号をまちがえたんだ。ダイヤルはゆっくりと正確に。迷惑なまちがい電話は、絶対に禁もつ。キミだって自分んちにまちがい電話がかかったらいい気持はしないでしょ。
（ひろコ）

▲千葉県　植草将長クン
キミは、3月号のHな福袋の読みスギよ！

発見したゾー

3月号の129ページで「隠れサトウ」を発見。なんかおくれ!!
（埼玉県　近視眼）
※エライ!!　でも今月は見つかるかなー。第一発見者には「隠れサトウ」のサインあげよかなっと、ねっ！　編集長!!（ひろコ）

▲茨城県　浜野善行クン

ファミコンディスクが当る大懸賞！

今月号のファミコンディスク特集は読んでくれたかな？　とくに22ページ〜25ページに載せたネットワークは、これからが楽しみのまったく新しいファミコンワールドなのだ。このネットワークについて、コンプティークではキミたちのアイデアを募集する。テーマは「ファミコンネットワークに期待する。」①コンプティークが情報提供者になったら、こんな情報を流してほしい②全国のファミコン仲間とネットワークを通じてこんな遊びをしたい……といったことを中心に、キミがネットワークに期待することを400字詰原稿用紙に5枚以内にまとめて編集部に送ってほしい。情報や遊びの内容はできるだけ具体的に書いてほしい。
〔しめきり〕4月7日消印有効
〔審査方法および発表方法〕「ネットワークアイデア審査委員会」により優秀な作品を3点選び、コンプティーク7月号にて発表します。当選者3名には、ファミコンディスクシステムを贈ります。
〔あて先ほか〕封とうにて〒160 東京都新宿区三栄町8いかりビル　コンプティーク編集部「ネットワークアイデア審査委員会」まで。キミの住所、氏名、年齢を忘れずに明記すること。
〔審査委員〕●すがや・みつる（まんが家）●角川歴彦（角川書店専務）●佐藤辰男（コンプティーク編集長）

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

ひろコの セッション・トーク!!

ファミコンをめぐるいろんな問題を自由に話しあおう!!　なやんでるキミ！　どしどしおたよりちょうだいね。ひろコと一緒に考えようヨ!!

キミのファミコン・ライフは大丈夫!?

　最近、ファミコンに関する新聞・雑誌記事がやたら多いね。その大半は〝ファミコン・ブームのスゴサ〟とか〝期待されるファミコンの未来〟だったりするんだけど、〝ファミコン問題〟もよく目にするようになってきた。

　つまり「ファミコンばっかりやってて勉強しなくなった」とか「ファミコンやりすぎ成績ガタ落ち」とか「ファミコン持ってないコは仲間はずれ」とか「ソフトを多く持ってるコがいばる」などなど。

　親にしてみれば、子供をこんなに夢中にさせてしまうファミコンが、不安でしょうがないらしい。実際に「外で遊ばない青ヒョウタンになるのでは？」とか「受験などにさしつかえるのでは？」という親心からすれば、当然だよね。そこでひろコとしては、この問題を数回にわたってマジにとりくんでみたいと思う。

　まず神奈川県川崎市のペンネーム〝国生命〟君（小6）のおたよりから。

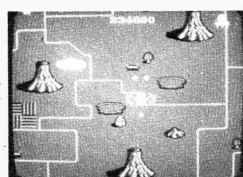
「はじめまして、ひろコ。毎月コンプティーク買ってる愛読者です。ボクのクラスの男子は25人。そのうち23人はファミコンを持ってます。実はボクも去年のクリスマスまではファミコンを持ってなくて、さみしい思いをしていたんです。で、親にもう頼んで頼んでおがみ倒してやっと買ってもらいました。〝ただし〟の条件付きで。その条件というのは『誓約書』として書いたんだけど、『1・1日、30分しかやりません。2・成績は絶対下げません。3・外でも遊ぶ』という3カ条です。今のところ1と2は守れてますが、3はいまいち守れてません。というのも、親には『外で遊んでくる』と言って、実は友達の家でファミコンをやってるからなんです。これはヒミツですけどね。みんなも、けっこう同じようなななやみをかかえてると思うんだけど、どうなんでしょうか？」というものだ。

　つぎは兵庫県加古川市のペンネーム、ズルリン君（小5）。

「『これからはコンピュータ時代だから』と父親を説得して、お正月、やっとファミコンを買ってもらいました。それまでの、なんという苦悩の日々!!　ボクはアーケード・

INFORMATION インフォメーション

急げツインビーフクリーク！ライセンスがもらえるゾ!!

　コンプティーク編集部内でも大人気の『ツインビー』。高野氏なんて、100万点くらいカル〜ク出しちゃうんだから！　もちろんキミたちのなかにだって奥義をきわめた達人はいるだろうね。そんなキミたちにコナミさんからスペシャルプレゼント。『ツインビー』99面をクリアすると得点の下に表示されるキーワードとその時の得点、キミの住所、氏名、年齢、電話番号を葉書に書いて今すぐコナミまで送ろう。先着2000名に〝ツインビー完全突破認定証〟を、さらにそのなかの先着100名に特製グッズプレゼント。あて先：〒102　東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル　コナミ株式会社「ツインビー認定証」係まで。

「ゲームで目が悪くなる！」なんて、もう言わせない!!

　ロート製薬から、テレビ画面などディスプレイを見続けた疲れ目のための目薬「OA-I」が発売。とゆーことはゲームの疲れ目にも有効。これさえあれば、何時間ゲームやってもへっちゃら(?)。

はみだし情報：ナムコ提供の「ラジオはアメリカン」（ＴＢＳラジオ系）の九州地区ファンの集いが４月４日に開催される。ハガキによる申込みの中から抽選で600名を招待。場所／福岡県福岡市天神、都久志会館。時間／13:00〜15:30。応募先／〒102 東京都千代田区麹町郵便局私書箱36号。３月25日必着。

ゲームからファミコンに流入した世代だから、自分でいうのもなんだが、けっこううまい。だけど、なにせファミコンを親が買ってくれなかった。だから、友達の家をぐるぐる回って、やらせてもらうしかない。も一苦労しましたぜ。持ってるコにゴマすったり、お菓子をおごったりいろいろ。ソフトいっぱい持ってるやつって、いんけんなやつが多いんだもん。ホント、持ってないコはみじめに思ったな。特にボクと違って世渡りが下手なやつなんか、いいやつなのになーんかヒネてんだよな、まったく」

うーん、なかなか難しい問題だね。とりあえず今回は、問題を提起しといて、みんなのおたよりを待ちたい。

1.ファミコンを持ってるか？　持ってないか？（いつ、どうやって買ったのか？）
2.ファミコンに関連する友達関係の問題
3.親をどう説得したか？説得しているか？（「誓約書」を書いた人は、コピーして送って欲しい）
4.学校でのファミコン対策はあるか？（先生からどんな指示が出されているか！）などがテーマだ!!

中古ソフトはどうなってる!?

中古ファミコンが人気を集めてるね。秋葉原の専門店や各地の古本屋さんあたりで、ちょぼちょぼと売り出していたのが、ここにきてがぜん盛りあがってきてると話にきいたひろコは、さっそく取材してみた。

まずは秋葉原のソフマップというマイコン関係の中古屋さん。そこの会長の鈴木さんに話をうかがってみた。それによると、いらなくなったソフト数本と新作ソフト数本を取りかえっこしてくれることがまずひとつ。もひとつは、そうして集めたソフトをきれいにしてもう一度中古ソフトとして販売する。という販売システムになっている。

「中古ソフト？　もう２年も前からファミコンやってる人には見向きもされないソフトでも、最近買った人にしてみれば、けっこう楽しめますからね。だからもう飛ぶように売れるんですよ」とは鈴木さん。

では、中古ソフトの価格を決める時に、基準となるものは、一体何か？　というともちろん人気度。昔に発売されたやつでも、ゼビウスとかはまだまだいい値がつき、新しいものでも、意外に低いものもある。そのランク別に評価したのが、P115の表だ。これは鈴木さんより、コンプティーク読者のために、特別に教えてもらったデータで、これまでの入荷と売れゆき状態をコンピュータで割り出したもの。Aランクが最高で、次にAA、B、BB、C、CC、Dとなってる。友だち同士の交換やビルボードに応募する時に参考にするといいね。

かんじんの値段はというと、もうAランクのものは、ほとんど定価と変わらずで、以下、どんどん安くなって1000円代のソフトもあるんだって。

「スーパーマリオのニセモノ？　一応買いとりには関係ないです。なにせ200万本も出回ってるそうですから。見分け方はパッケージに入ってるバーコード。入ってないのがニセモノですね。あとニセモノは最初画面がキラキラする。他は変わりませんよ。

コピー機ですか？　あつかってません。あれは素人の人がやると危険なんですよ。紫外線で眼がやられてしまいますから」

と業界通のお話もチラホラ。

さて最近は古本屋でも中古ソフトを売ってる。東京・池袋の開拓舎書房もそのひとつ。「いやー、値段のつけ方がわかんなくて(笑)。それとなく店に来るコに聞いたりするんですよ」とお店の柏瀬さん。パッケージのないものも多いが、最新作でも3000円代と値段は専門店よりずいぶん安い。だから「スーパーマリオ」や「ポートピア殺人事件」などは、入るとすぐに売れてしまうそうだ。キミの街の古本屋も探してみると、もしかしたら掘り出しものがあるかもね。

このコーナーでは、ファミコンのハードとソフトのお店状況もレポートしたいと思っている。いろいろ苦労して手に入れたキミの報告を待ってるよ。

先月の懺悔!!

今月も前号のお詫びと訂正、ひろコがまとめて懺悔します。

まずその１。２月号「スペースアタック」P98の〝プログラムの説明と答え〟で一部間違いがありました。正しくは、

40 A = ASC (MID$ (M$, N, 1))
−1、

また、その下の解説文の２行目も
「アカトンボ」が正しいです。

その２、やはり２月号のP124、榎田路子ちゃんの記事で一部重複がありました。

その３、３月号P13の左段一番上の行の「10のI」は「10のC」の誤りでした。

その４、３月号P15の表７の例で「火炎シールドパネル９枚」は０枚でした。

その５、３月号P32『ジャイロダイン』のキャラ紹介で写真が違っていました。ゾイの写真はラングルで、テントの写真がゾイ、そしてテントの写真は抜けています。

その６、３月号P40〜41で『ハットリくん』の忍法の名称が発売バージョンと違っていました。正式名称は４月号P28〜29で紹介しているので参照して下さい。

その７、３月号P66『スターラスター』の中で、キーワードをくれる星の一番最後「プラネット・パープル。〝P〟のキーワード」は「プラネット・バイオレット。〝V〟のキーワード」の間違いです。

その８、３月号P106アイドル・データバンクの中で、４月号にのせると予告したデータ・プログラムがのせられませんでした。プログラム希望者は返信用切手を貼った封筒を同封して編集部「アイドル・データバンク係」まで申し込んで下さい。以上８点ゴメンなさい!!

イラスト／原美恵子

おののき探険隊

「おののき探険隊」も今月で４回目。全国の隊員志望者諸君から続々とリポートが寄せられている。今月はそんな報告の中から１つを選び、改めて探険隊が現地調査を決行した！

●認定ナンバー0050 やぶしらずの祟り

まずは、探険隊に寄せられた千葉県・大塚光直クンのリポートを紹介しよう。

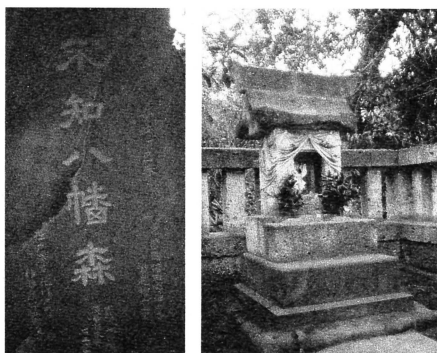
「２月号の探険隊、おののきゾーンリストを見て認番0050の〝やぶしらずの祟り〟を探険してきました。現場に行く途中には墓石がポツンとあり、その前に猫が一匹。ニャオーンと鳴きながらボクをにらむのです。〝やぶしらず〟に着く前から、不気味な雰囲気がただよっていました。〝やぶしらず〟は柵で囲まれた小さな森で、中には小さなほこらがあります。近所の人の話では、一度入ったら二度と出てこれないとか、平将門の呪いがあるとかとのことです」

大塚君リポートご苦労。キミの報告から、われわれの把握し切れなかった事実があきらかになったので、改めてやぶしらずの調査をすることにした。

現場は、千葉県市川市本八幡の市川市役所の斜め向かい。国道ぞいの繁華街のなかに、時代の流れから取り残された異様な空間が、ぽっかり口を開けていた。

長さ30m奥行15mはあろうか、周りを石の囲いで覆われ、うっそうと木々がおい茂ったその場所は、八幡のやぶしらずと呼ばれ、一歩中に入ったら出られないとか、中に生えた木の枝、草一本取っても祟られるとか伝えられ、付近の人たちから恐れられている祟りの場所なのだ。

伝説では、近くにある葛飾八幡宮の本宮が昔あった場所で、神域だったとか、平将門のお墓があるとか、いろいろと云われているが、かなり昔から、入ってはいけない神聖な森とされていて、誰も知らない森、不知森という名前がついたのだろう。

昭和20年ごろまでは、このやぶしらずの森は、この八幡の街いっぱいに広がっていたという。しかし戦後の開発で森は削られ、国道が通り、今ではかつて森の中心だった、小さなほこらのあるこの一角だけになってしまった。当時の工事で祟りがあったかは不明だが、この一角だけがなぜか手をつかられていないというのは不気味だ。はたしてやぶしらずのたたりは実在するのか？　それはここに祭られている、古いほこらだけが知っている。

●おののき探険隊 本部司令室通信

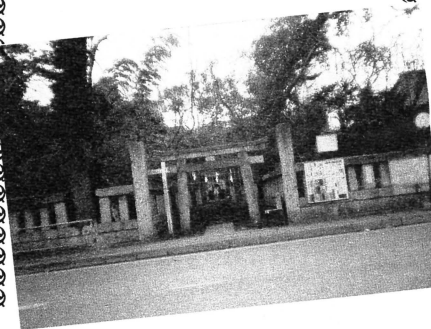
〝やぶしらず〟のリポートをしてくれた大塚君は、怪奇体験の報告もしてくれた。小学校５年生の時、箱根の林間学校で女の幽霊を見たというものだ。〝やぶしらず〟リポートの功績により、大塚君を隊員に任命すると共に、箱根の怪奇体験の場所や詳しい情況の報告を初任務として指令する。

また、大阪の真鍋進君からはこんなリポートが寄せられた。

「ボクの住す松原市には、首つり自殺をした女の人の幽霊が出るという、お化け屋敷があります。以前道路拡張のために取り壊すことになったのですが、工事の際にクレーンの運転手が急死したり、工事関係者が原因不明の病気で倒れたりして、いまだに壊すことが出来ません。近所の人は壊せない家と呼んで恐れています。この家をおののきゾーンに認定して下さい」

大阪の真鍋君リポートありがとう。キミも我がおののき探検隊の隊員に任命しよう。そしてキミの報告してくれた壊せない家を、おののきゾーンに認定し、このコーナーで紹介したいと思う。そこでキミへのおののき指令だが、その壊せない家へ行き、もっと詳しいリポートと、写真を何枚か撮ってきてほしい。例によって、キミもしくはキミのメンバーが霊に出会い、おののき過ぎてチビっても、当局は関知しないからそのつもりで。

 イラスト／原美恵子

PUZZLE (QUIZ)

手つなぎゴクウ・パズル

パズル制作●草野公平

三蔵法師

沙悟浄

竜子

今月のパズル・クイズに登場は、人気ファミコンゲームの「SONSON」。ごぞんじ孫悟空（ソンソン）と猪八戒（トントン）が、天竺への旅の途中で大魔人にさらわれた三蔵法師、沙悟浄、馬の竜子を助け出すために大活躍。

そこで今月の問題。得意の分身の術を使った孫悟空は、次々と手をつなぎあわせながら三蔵たちを救出に向かうのだが……。はたして今、孫悟空が分身たちと協力して手をつないでいるのは3人のうちのだーれだ!?

たくさんの分身たちが、いろんなポーズでからみあいながら、手をつないでいるので目をまわさないよーにネ!!

前号の解答

前号のパズル・クイズ、「同じパネルはど〜れだ?!」の正解表発だぞ〜。

「Ⓐ－①とⒻ－⑥」、「Ⓐ－⑥とⒺ－⑦」、「Ⓐ－⑧とⒺ－⑧」の3組が同じ絵がらのパネルなんだよね。観察力の鋭いキミならすぐわかったでしょ。わからなかったキミは深〜く反省しなさい。アドベンチャーゲームなど、細かい観察力の要求されるゲームでは、絶対に不利なんだから。そんなことじゃあ、一流のゲームフリークとは言えない。もっともっと観察眼をみがきなさいネ。今月のパズルもかなりの観察力を必要とするので、ガンバルよーに。

COMPTIQ BILLBOARD

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。

譲りたい

●ファミコン用ソフト『ドンキーコング3、ベースボール』を各1000円、『アーバンチャンピオン、エキサイトバイク、クルクルランド』を各2000円、『ポートピア連続殺人事件』を3000〜3500円で譲ります。希望ソフト名と希望価格を記入して、まずはW〒で。〒160 東京都新宿区百人町1—15—3 遠藤譲一

●ファミコン用ソフト『ドンキーコング、ドンキーコングJR、ドンキーコング3、ピンボール、マリオブラザーズ、テニス』を各1000円で、『エキサイトバイク、ロードランナー、デビルワールド』を各2000円で譲ります。まずはW〒で。〒204 東京都清瀬市竹丘1—11—60 清水葉子

●FM—NEW7＋MB27343(専用ディスプレイ）をマニュアル、付属品、保証書、箱付きで6万円位で譲ります。まずはW〒で。〒870-01 大分県大分市大字皆春字後田316-15 田松浩二

●シャープX1ターボのソフト『花札狂、ジャン狂、ギャラガ、ディグダグ、Turbo 2』他、約20種類を各1500〜2500円で譲ります。資料を送るのでまずはW〒で。〒799-37 愛媛県北宇和郡吉田町御舟手 清水勉

●X1シリーズ用ソフト『ゼビウス、ジャン狂、花札狂、野球狂、ディグダグ、ホイホイ、マッピー、サンダー・フォース、スターフリート／B、ニュートロン、ヴォルガード、フロントライン、ワイルド・ウェスタン（すべてオリジナルパッケージ付）を1本につき1000〜2500円で譲ります。希望価格を書いて必ずW〒で連絡を。〒150 三重県四日市市笹川3—76—5 前田正伸

●ファミコン用ソフト『ベースボール、バルーンファイト、F1レース、イーアルカンフー、マッピー、フィールドコンバット、バンゲリングベイ』を各2000円、『ディグダグ、スーパーマリオブラザーズ』を各2500〜3000円で譲ります。全て箱、説明書付き。まずはW〒で。〒926 石川県七尾市府中町152 須原充生

●SC-3000＋Level II BASIC カートリッジ＋テキスト＋ゲームカートリッジ（エクセリオン）＋附属品を、1万5000円で譲ります。まずはW〒で。〒797 愛媛県東宇和郡宇和町下川 兵頭泰利

●ファミコン用ソフト『パチコン、けっきょく南極大冒険、ロードファイター、ジッピーレース、ギャラガ、アイスクライマー、アーバンチャンピオン、ピンボール、エレベーターアクション、チャンピオンシップロードランナー、ロードランナー、フォーメーションゼット、バンゲリングベイ、エキサイトバイク、ルート16、アストロロボSASA、ディグダグ、ギャラクシアン、エクセリオン、スペースインベーダー、レッキングクルー、デビルワールド、ポートピア連続殺人事件』を各2000〜2500円で。まずはW〒で。〒379-16 群馬県利根郡水上町湯原490番地 渡部一晃

譲ってほしい

●PC-8801/mkII/SR用のディスク版ゲームソフトをできるだけ安く譲ってください。(箱、説明書付きのものに限る）まずはW〒で。〒591 大阪府堺市野尻町307-45 福田晋一朗

●X—1 FM20を7万円で譲って下さい。完動品ならキズ、ヨゴレがあっても可。RFコンバータか、ディスプレイを付けて下さい。まずはW〒で。〒573 大阪府枚方市上島町13—21 田口浩一

●ファミコン用ソフト『シティコネクションorフラッピーorドアドアor本将棋』を各2000円位で、『スペランカー』を2500円位で譲って下さい。まずはW〒で。〒177 東京都練馬区大泉学園町8—4—21 村松浩

●ファミコン用ソフト『フラッピーorレッキングクルー orドルアーガの塔』を各2000〜2500円位で、『ギャラガorアイスクライマー』を各2000円位、『バンゲリングベイ』を1000〜1500円で。ソフト名、譲りたい価格を記入したW〒で連絡を。〒509-01 岐阜県各務原市緑園北3—31 松井英明

●MSXのゲームソフトを格安で。譲りたいソフト名と希望価格を記入したW〒で連絡を。〒305 茨城県新治郡桜村妻木1745—2 高野和弘

注：W〒は往復ハガキか、返信用切手を同封した手紙のことです。なお、このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、万一トラブルが生じても編集部では責任を持ちかねます。

 イラスト/原美恵子

交換したい

●PC-88版の『トリトーン、アステカ、キングフラッピー、ドンキーコング3(5D)、サラダの国のトマト姫、ドラゴンスレイヤー(テープ版)』のなかからあなたの好きなソフト3本と、あなたの持っている『ブラックオニキスorデーモンクリスタル』(いずれも5Dにかぎる)のどちらかと交換してください。両方とも交換してくれる場合は『Ring Quest or ザ・キャッスル』をつけて全部差し上げます。まずはW〒

で。〒989-48 宮城県栗原郡金成町有壁本町12 管原匡斉

●当方のファミコンカセット『ゼヴウスorマッピーorワープマン』(どれも箱付き)を、あなたの『ナッツ&ミルクorギャラガ』と交換してください。まずはW〒で。〒270 千葉県松戸市牧の原2—10—101 津乗学

●私のジョイボール(ファミコン)+ファミコンソフト『バンゲリングベイ』をあなたのアスキースティックorウイングコマンダーorジョイスティック7と交換してください。(多少キズ可、完動品希望) まずはW〒で。〒945 新潟県柏崎市北園町1—12—204 永井敏成

●あなたの持っているファミコンソフト『マクロス』をボクの『スターラスター』と交換してください。〒676 兵庫県高砂市曽根町2294—1 磯野崇史

会員募集e.t.c.

●『AMP北海道』会員募集中!
メーカーとのコミュニケーションを大切にする会、『AMP北海道』では只今会員を募集中です。会誌『FUNGAME』にはメーカーからのお便りやプレゼントのコーナーもありオモシロイよ!!
くわしくはW〒で下記まで。
〒080 北海道帯広市緑ヶ丘1-2-6緑ヶ丘1条ハイツ2号室 AMP北海道 FUNGAME ㊐係

●『POP CORN』創刊!
ロールプレイングゲームファン必読の本『POP CORN』が創刊されました。

◀RPGフリーク必読の「POP CORN」完全マップやヒントが満載!

リザード完全MAP、ファンタジアンのMAPなど内容盛りだくさんのこの本が欲しいという方は、切手350円と自分の住所を書いた紙を同封の上、下記まで。〒153 目黒区目黒本町5-9-8 越谷勝治

●『FMマクベス』会員募集
当会ではPC88、FM-7シリーズのユーザーの方を募集しています。活動は会誌、RPG、ADGの解答集の発行などです。くわしくは60円切手3枚同封の上、下記まで。〒062 北海道札幌市豊平区月寒東1条11丁目1〜22 中地大介

ランク別中古ソフト評価サンプル

ソフト名	ランク
アーバンチャンピオン	C
アイスクライマー	D
アストロロボSASA	C
いっき	B
イーアルカンフー	CC
1942	AA
ヴォルガードII	B
エキサイトバイク	CC
エクセリオン	CC
エグゼド エグゼス	AA
F1レース	D
エレベーターアクション	C
おにゃんこタウン	B
オバケのQ太郎	AA
カラテカ	B
キン肉マン	B
ギャラガ	CC
ギャラクシアン	D
クルクルランド	D
けっきょく南極大冒険	CC
ゲイモス	CC
五目ならべ	C
ゴルフ	C
サッカー	BB
シティコネクション	C
ジッピーレース	C
スーパーアラビアン	C
スーパーマリオブラザーズ	A
スカイデストロイヤー	BB
スターフォース	CC
スターラスター	B
スパルタンX	C
スペースインベーダー	D
スペランカー	AA
頭脳戦艦ガル	AA
ゼビウス	C
ダックハント	D
ダウボーイ	AA
ちゃっくんぽっぷ	CC
チャレンジャー	B

※ランク別中古ソフト評価サンプルは「ソフマップ」提供によるものです。後半分は次号に掲載します。

The Present

今月も東奔西走、ひろコが集めたプレゼント！気前よくみんなにあげちゃうんだから!! ポスター合計50名。キミのお部屋を飾ってちょうだい。

"生きTEL"ひろ子のポスター、ひろコがあげる!!

「もしもし、わたし、生きTEL」でおなじみの薬師丸ひろ子ちゃんのポスターがNTTさんから届いたゾー。ひろコと同名のよしみ(?)ってことで15名にプレゼント！ NTTさんに感謝、ネ!!

アミハマとツインビーしたタカノです。ハッハッハッ

創刊号でいっしょにツインビーした仲の網浜直子ちゃんのサイン色紙を5名に。

「Mr. Bump」の発売を記念してパズルをプレゼント

とってもむずかしい「Mr. Bump」というゲームの発売にさきがけて、NCSから10名に、これもむずかしいパズルをプレゼント。

みんな「ヤヌスの鏡」を見てるかい? 幸のポスターだ！

先月号の表紙をかざってくれた杉浦幸ちゃん。デビュー曲「悲しいな」は、オリコン初登場4位という好調さで、ひろコもびっくりしてしまいました。そのデビューシングルのポスターを15名に。今年の新人賞は彼女にきまり!?

南野"シンデレラ"陽子ちゃんポスターだよー！

今月号の表紙を飾った陽子ちゃんが、勢克史のイラストと電話しながら、ニッコリね。KDDさんから20名のファンにプレゼント。

大人気の「ザナドゥ」。ステッカーとディスクケースだぞ！

日本ファルコムより、大人気の「ザナドゥ」のステッカーとディスクケースをそれぞれ20名に。

おりこうさんのお掃除ロボット"SO-G(ソージ)"くん

今月号P124〜125「スージィのおもちゃだいすき」で紹介した、おりこうさんロボット"SO-G(ソージ)"を1名にあげちゃう。おそうじはするは、あいきょうはあるは、ぜひ机の上に1台は欲しいオモチャ。

応募方法

♡プレゼントはアンケートに答えてくれた人のなかから抽選します。①〜⑨までしっかり記入したら住所・氏名・年齢・職業（学校名）を書いて、編集部あてに送ってください。応募券も忘れずに貼ってください。なお、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●アンケート●

①希望のプレゼントを一つ
②この本のよかった記事を一つ
③つまらないと思った記事を一つ
④コンプティークへの意見、今後とりあげてほしい内容
⑤キミの持っているパソコン名と用途
⑥持ってない人はこれから買いたいパソコン名
⑦キミの好きなソフト、ベスト3は？
⑧よく読む雑誌名
⑨最近、学校や家でおもしろかったこと、はやっていること、ミョーな友だちのことなど、何でも

●締め切り 昭和61年3月7日
●あて先 〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 コンプティーク編集部「プレゼント④」係

コンプティーク（4月号）応募券

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

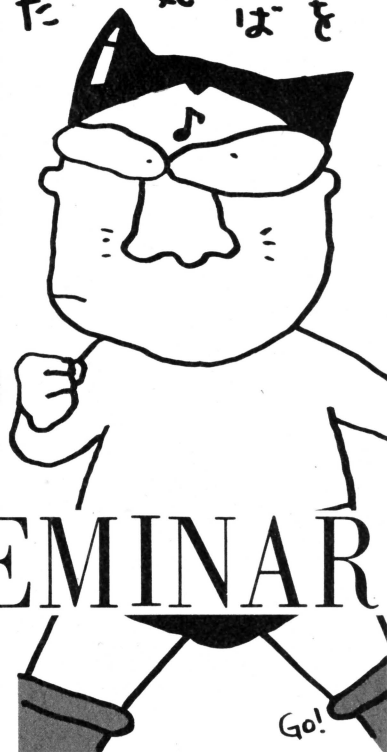
イラスト／原美恵子

パソコンミュージックゼミナール

講師：広野幸治
連載その④

MUSIC SEMINAR

これを読めば勇気百倍だ

ハロー、みんな元気かな？　パソコンミュージック・ゼミナールもこれで4回目を迎えた。今回は、初級編のしめくくりとして、いよいよ1曲ぶんのマクロデータを打ちこんで、演奏プログラムを完成させてみることにしよう。

前回までミュージックマクロの個々のコマンドの意味について説明してきたんだけど、リクツはちゃんと飲みこめたかな？　アルファベットや数字を書きならべた「マクロデータ」が、パソコン用の楽譜にあたる。そのデータをプレイ命令に与えることで、演奏が行なわれるっていうのが、ＢＡＳＩＣによる演奏の基本だったネ。

さて、マクロコマンドの意味をざっと覚えたら、あとはそれらを組み合わせてドンドン使ってみるだけだ。とはいうものの、はじめてのヒトには、なかなか1曲ぶんのデータを用意して、ちゃんとしたプログラムにするのはムズかしいだろう。

そこで、演奏プログラムをつくりあげていく手順を、実際に例をあげて説明してみることにしよう。

「イーガー皇帝の逆襲」

とりあげる曲は、コナミの新作カンフーゲーム「イーガー皇帝の逆襲」のＢＧＭだ。このゲームのオリジナル効果音は、ホントはＰＳＧでつくられている。でも、シンセドラムみたいな音をわざわざつくって出しているなど、とてもコっているし、中華風のメロディも筆者はたいへん気に入っているので、このＢＧＭを再現してみることにした（オリジナルはとってもステキなので、それよりもモノたりなくなっていたら、コナミの方々、ゴメンナサイ）。

最近じゃ、ＦＭ音源に対応したゲームもずいぶん数が増えて、ＢＧＭのセンスもぐっとよくなってきた。でも、タイトルだけハデで、あとはサッパリ音がない、なんてつまんないヤツも多い。ゲームのＢＧＭというからには、覚えやすくて、どこか小粋で、しかもウルサくない……ってものじゃなくちゃイケない。そんななかで筆者が好きなのは、やっぱり88ＳＲ版の「テグザー」「らぷてっく」あたりかな。あと、「ザナドゥ」も88ＳＲ版だともの悲しくてどこか不気味な雰囲気がよく出ていて、（とくにキャラクターメイクの場面のアレンジが）とっても好きだ。一度、ゲーム効果音の「ベストテン」なんてのをやってみたらおもしろいと思うんだけど、みんなどれが一番だと思うかな？

何声のアレンジにする？

さて、曲目を決めたら、まず考えなくちゃイケないのが、何声のアレンジにするか（パートをいくつ使うか）ということ。パソコンの音源は、ピアノなんかとちがって、同時に出せる音の数がとても少ない。しかも、一声ごとにそれぞれの音を別々に書きわけなく

イラスト／中野豪

ちゃいけないから、めんどうだ。

市販の楽譜やなんかを参考にデータを入力する場合は、最大いくつの音が同時に出てくるかをよくかぞえて、自分のパソコンの発音数より多すぎるときは、どれをはずすか決めなくちゃいけない（図１）。

ＦＭ音源内蔵のパソコンでは、ＦＭ三声・ＰＳＧ三声というのがとおり相場。けど、ＦＭ合成のリアルな音とＰＳＧ音はなかなかなじみにくい（ＦＭ側でＰＳＧに似た音を出してやれば、合奏っぽく聞こえるけど、これじゃもったいない）。で、実際にはＰＳＧ三声のほうを爆発音や発射音、あとせいぜいリズム楽器がわりに利用する。そして、音楽的なＢＧＭはもっぱらＦＭ三声でまかなうのがふつう。そのときは、一声をメロディ、一声をサブメロディ、残る一声をベースラインにわりあてるのがイイだろう。

声部のわりあて完了!

「イーガー皇帝」の場合には、もともと三声しかないＰＳＧ用につくられたため、ごく一部をのぞいては、二声（メロディとベースのみ）で成りたっている。残る一声は、キャラクタのケリやツキ、ジャンプなどに合わせての効果音などに使われており、三声がフルに大活躍している。少ない音源で聞かせるためのお手本のような構成だ。

これをＦＭ音源チップで演奏するのは余裕シャクシャクなんだけど、今回はオリジナルのまま、あえて手を加えず二声でやることにした。図２にその譜面をのせておくので、楽譜のよめるヒトは見ておいてほしい。ベースラインがほぼオクターブでいそがしく上下して、変化をつけるのに大きな役目をはたしているのがわかると思う。アレンジしだいでは、たった２つの音でもガンバレルのだ。

なお、この段階ではあくまで旋律やリズムとそのわりあてを決めるだけで、音色やテンポなどについてはプログラムをほぼ完成させてから、あれこれ変えてみて決めればよい。また、聞き苦しかったら、ベースなどのラインそのものを変えてみる必要もでてくるだろう。いろいろいじって試せることこそ、パソコン・ミュージックの大きなメリットなんだ。あくまで柔軟にかまえること。

音楽演奏機能の初期化

こうして、演奏の骨組みが決まったら、いよいよパソコンに向かってプログラムを打ちこんでいく段だ。ここか

図１　４声を３声にアレンジする

●この楽譜を３声に収めるには ○印の音を省略しなくてはならない。

図２　「イーガー皇帝の逆襲」のＢＧＭテーマ曲

(Syn.drum)

Repeat Forever

らあとの説明は、このコーナーの最後にのせた全体のリストも参考にしながら読んでほしい。

まず、はじめの数行は、曲名や日付などを書いたREM行（' ではじまる注釈行）をつけておく。REM行なんて打ちこむのがメンドウだし、どうせ実行には関係ないからなんて、省略しちゃうヒトも多いと思うけど、やっぱりちゃんとつけておいたほうがイイ。とくに、音楽演奏のプログラムは、見た目がどれもこれも同じようなマクロデータのかたまりなので、題名ぐらいはきちんとつけておかないと、あとでどれがどれだかわからなくなっちゃうゾ。

さて、実質的なプログラムの第1行は、かならずパソコンの音楽演奏機能を初期化することからはじまる。この部分は、88SRの場合、

```
1080 NEW CMD : CMD STOPM :
CMD BGM1
```

の3つの命令でOKだ。このうち「NEW CMD」は、第1回にも説明したとおり、88SRでFM音源を利用できるようにするために欠かせない命令。

次の「CMD STOPM」は、いろいろなマクロコマンドのパラメータを初期化する命令だ。これを実行すると、OやTなどの値が図3のようにあらかじめ設定される。

3番目の「CMD BGM」は、音楽演奏といっしょに、他の命令（グラフィックとか計算とか）を実行するかどうかを決めるもの。「1」にすると同時進行を許し、「0」にすると演奏が終わるまで次の命令に進まないでひたすら待っていることになる(図4)。

音楽の演奏は時間がかかるので、そのあいだパソコンがほかの作業をなにもできなくなっちゃったんじゃあ、使いものにならない。で、たいていはこれを「1」のほうに設定しておく。

この3つは、音楽演奏機能を使う場合の決まり文句として、覚えておこう。

演奏ルーチン

さて、初期化のつぎは、プログラムの核にあたる、実際に演奏を行なう部分をつくらねばならない。といっても、これもたいしたことではなく、以下のたったの5行ですんでしまう。

```
1100 RESTORE 1170
1110 READ M1$, M2$
1120 IF M1$ = "$" THEN 1100
1130 CMD PLAY M1$, M2$
1140 GOTO 1110
```

ここで行なっているのは、「RESTORE」命令で指定した行番号からならべてあるデータを、ひとかたまりずつ「READ」命令で読みこんできては、「CMD PLAY」で演奏させているだけだ。

もし、使用するパートを増やしたい場合は、1110行と1130行の変数の数を、

```
1110 READ M1$, M2$, M3$, ……
1130 CMD PLAY M1$, M2$, M3$,
………
```

という具合に、対応させて増やせばイイ。もちろん、データのほうも合わせて増やさなくちゃいけないゾ。

もうひとつ、プログラムのこの部分でしかけがしてあるのは、1120行。しかけというのは、データとして「$」マークを読みこむと、「これでおしまい」と判断して、別の行へと飛ぶしくみになっているのだ。ここでは、グルグルとエンドレスで演奏するように、1100行へとふたたびどるようにしてある(止めたいときはSTOPキーを押せばいい)。

この演奏ルーチンは、すべての基本なのでしっかり覚えておこう。プログラムがほかのいろんな作業をするために大きくなっても、音楽演奏の部分は、(行番号や飛び先を変更するだけで)たいてい間にあうハズだ。

データの入力

演奏ルーチンができたら、あとはデータを書きならべていくだけだ。データは、見やすいように各パートごとに4小節分くらいを1行として、ブロッ

図3 「CMD STOPM」で初期化される値(88SRの場合)

	値	
M（PSGのみ）	255	（エンベロープ速さ）
S（PSGのみ）	1	（エンベロープ形状）
V	8	（音量）
L	4	（音長）
Q	8	（音長比）
O	4	（オクターブ）
T	120	（テンポ）
R	4	（休符）

図4 「CMD BGM」の役割

●「0」の場合

```
10  CMD BMG 0        ←ゼロにしておくと
      ⋮
100 CMD PLAY "CDEFGABCO5C"
110 CIRCLE (10、10)、5、5  } 音が完全に出終わる
120 PAINT (10、10)、5、3   } まで、この部分は実
      ⋮                      行しないで待つ
```

●「1」の場合

```
10  CMD BGM 1        ←イチにしておくと
      ⋮
100 CMD PLAY "CDEFGABCO5C"
110 CIRCLE (10、10)、5、5  } 演奏と同時進行
120 PAINT (10、10)、5、3   } で、絵を描き始
      ⋮                      める
```

クごとにＲＥＭ行をはさんでおこう（図５）。また、小節ごとの区切りとして、適当な空白をはさんでおく。

マクロコマンドのなかの空白は、いくつあっても無視して読みとばしてくれるので、見やすいようにゼイタクにはさもう。

データの最初の１ブロックは、これまたテンポや音色、オクターブなどの指定をまとめて書いておく。こうしておけば、あとで見やすいし、変更もかんたんだ。これらは、めんどうでも使用する全部のパートについて書いておかなくちゃイケナイ。とくに、テンポの値が各パートごとにちがっていると、せっかくの演奏がメチャクチャになっちゃうから注意しようネ。

２番目のブロックからは、いよいよＣ―Ｂのコマンドやオクターブ切りかえの<>などを使って、メロディを入力していく。なんといっても、いちばんまちがえやすいのが、この作業。そこで、確実にデータを入力していくコツを教えちゃおう。

図5　各パートの書き方

```
1160 ·············MACRO  DATA·············
1170 DATA  T120  @23  @V112  L16  O5·····第1パート ┐
1180 DATA  T120  @23  @V110  L16  O5·····第2パート ┘ 第1ブロック
1190 '
1200 DATA  > AGA8&ADEG····················第1パート ┐
1210 DATA  > EDE8&E<AB>D··················第2パート ┘ 第2ブロック
1220 '
1230 DATA  A4G8A8&A4&A8···················第1パート ┐
1240 DATA  <A8>A8E8A8·····················第2パート ┘ 第3ブロック
1250 '
      :
      :
1400 '
1410 DATA  $, $·················エンドマーク（$はパートの数だけ並べる）
```

図6　エラー発生の行番号

```
100 READ  A$、B$
110 PLAY  A$、B$
      :
150 DATA  CDEFGKB
160 DATA  CDEFGAB
```

Ｋというコマンドはないので、エラーとなる。
この場合「Syntax Error in 110」というメッセージが出る。110はＰＬＡＹ命令のある行番号であり、150行にエラーがあることは、メッセージだけではわからない。

データ入力3カ条

まず、第１のコツは、

●一声ずつ入力する

ことだ。よほど耳に自信があるヒトじゃないかぎり、いっぺんに何声分も入力して、うわーっと聞かされたんじゃ、まちがっててもなかなか原因がわからない。そこで、なるべく一声ずつ入れて、完全なことを確かめながら進む。

もちろん、他のパートのデータがないと、演奏ルーチンでの対応がおかしくなっちゃうので、つぎのようにあらかじめ同じ長さの休符で埋めておくとよい。

```
1200 > AGA8&ADEG DEDC
      < A8 > C8 ……
1210 R2 R2 ……
```

こうして、パート１のメロディが正しいことを確認してから、つぎに移ろう。入れる順番は、もしリズム楽器（ドラムなど）があるならそれを最初にするのがいい。長さのまちがいがよくわかるからだ。これはプロのミュージシャンのレコーディングの順序と同じだね。

第２のコツは、

●こまめに確認する

ことだ。慣れてくると、たくさん入力してもまちがいひとつない!!　なんてところまで上達するけど、初心者のうちはだいたい４小節も入力するたびに、ＲＵＮして確認したほうがいい。データが多くなるにつれて、まちがいを探しだすのはムチャクチャむずかしくなる。絶対まちがってないという部分を確実に少しずつ増やしていこう。ただし、この場合も演奏ルーチンの都合上から、かならず最後のブロックに＄マークがパート数分ならんでいないと、「Out of data」エラーになっちゃう。そこで、曲が完成するまでは、プログラムの尻尾に、

```
50000 DATA $,$
```

などと、思いきり大きな行番号でエンドマークをつけておくとよい。これで、いつでもＲＵＮして正常に止まれる。完成してからＲＥＮＵＭすればイイわけだ。

第３は、コツというよりはケチをつける感じなんだけど、

●エラーメッセージはあてにならない

ということだ。

音楽演奏プログラムでもっともよく出るエラーメッセージは、「Ileagal function call」「Syntax error」「Out of data」の３つ。まあ、それぞれいちおうの頼りにはナル。Out of dataの場合は、だいたいデータの数があっていないと考えてよい。また、エンドマークに決めた＄が落ちている場合も、これがでる。

Ileagal……の場合は、マクロコマンドのなかの「数値」がまちがっている、

Syntax …の場合は「アルファベット」がまちがっている、と多少の区別がある。

ただ、問題なのは、どのデータ行がまちがっているのか、場所がわからないことだ。プレイ命令にヘンなデータを与えてエラーになった場合、Syntax error in ×× の、「××」の行番号は、データのある行じゃなくて、プレイ命令のある行を指しちゃうのだ（図6）。

だから、どこがまちがってるかを知る手がかりにはなってくれない。じっと自分の耳をたよりに、まちがいの場所を聞きわけるしかないのだ。つらいところだけど、このためにも少しずつ確かめながら進むようにしよう。

さて、目的の曲をマクロになおして、まちがいなく入力しちゃったらこっちのもの。最後に＄マークをつけたブロックを用意して、ひとまずできあがりだ。

このあとは、最初の１ブロックの各コマンドの数値を中心に、いろいろいじくってみるとよい。テンポをいちばん気持ちいい速さに決めて、音色の組み合わせを決めて、各パート間の音量のバランスを調整する。この作業は、プロのレコーディングでいえば「ミキシング」の段階にあたるわけだ。じつをいうと、筆者はここの作業がいちばん好きで、いろんな音色でさんざん遊んでみる。とくに88ＳＲの場合は、曲の途中でもかんたんに音色を変えられるので、やり方しだいで、ずいぶん凝ったアレンジができるハズ。ぐわんばってみよう。

てなわけで、いっちょあがり。チャイニーズメロディをたっぷり楽しんでくれ。音色もいろいろ試してみてネ。

次回は、いよいよ音楽とグラフィックを組み合わせた楽しい例を紹介するつもり。
来月号を楽しみにね。

PC-8801mkIISR用

```
1000 '==================================
1010 '
1020 '            IGA-KOUTEI BGM
1030 '
1040 '      PLAY LIST FOR PC-8801mkIISR
1050 '
1060 '==================================
1070 '
1080 NEW CMD : CMD STOPM : CMD BGM 1
1090 '
1100 RESTORE 1170
1110 READ M1$,M2$
1120 IF M1$="$" THEN 1100
1130 CMD PLAY M1$,M2$
1140 GOTO 1110
1150 '
1160 '------- MACRO DATA --------
1170 DATA T120 @23 @V112 L16 O5
1180 DATA T120 @23 @V110 L16 O5
1190 '
1200 DATA >AGA8&ADEG    DEDC<A8 @50 >C8 E8DC<A8>E8 DC<A8A8EG
1210 DATA >EDE8&E<AB>D <ABAGE8  @41 C8 <E8>E8D8C8 <C8>C8<A8G8
1220 '
1230 DATA A4G8A8&A4&A8 A>C D4C8E8&E4 E8G8
1240 DATA <A8>A8E8A8 <A8>A8E8A8 <G8>G8D8G8 <A8>A8E8A8
1250 '
1260 DATA A4.>C8 <G8.AE8.G DEDCD8E8 G4E8G8
1270 DATA <A8>A8E8A8 <A8>A8E8A8 <G8>G8D8G8 <A8>A8E8A8
1280 '
1290 DATA A4.>C8 D8.EC8.D DC<A>C<G8EG A2
1300 DATA <F8>F8C8F8 <G8>G8D8>C8 <<A8>A8E8A8 <A8>A8E8A8
1310 '
1320 DATA @55         R4C4<R4A4> R4C4<R4A4  @50
1330 DATA @30@V118 <A8AA>D8C8 <A8AA>E8D8 <A8AA>D8C8 <A8AA>E8D8
1340 '
1350 DATA <<A1>C1
1360 DATA <A8AA>D8C8 <A8AA>E8D8 <A8AA>D8C8 <A8AA>E8D8
1370 '
1380 DATA <B2&B4&B8EG A1
1390 DATA <A8AA>D8C8 <A8AA>E8D8 <A8AA>D8C8 <A8AA>E8D8
1400 '
1410 DATA $,$
1420 '
1430 '------- DATA END -------
```

MSX用

```
1000 '===============================
1010 '
1020 '          IGA-KOUTEI BGM
1030 '
1040 '    Play List for MSX+FMmacro
1050 '
1060 '===============================
1070 '
1080 SCREEN 0 : CLS
1090 _INIT : _TRACK(2) : _TEMPO(120)
1100 _INST(1) : _INST(2)
1110 _MODI(1,19) : _MODI(2,7)
1120 '
1130 PRINT "wait a minute ...."
1140 RESTORE 1260
1150 READ M1$,M2$
1160 IF M1$="$" THEN 1200
1170 _PHRASE(1,M1$) : _PHRASE(2,M2$)
1180 GOTO 1150
1190 '
1200 _STANDBY
1210 _PLAY(1,1) : _PLAY(2,2)
1220 PRINT "push ctrl+stop to stop"
1230 _START :  WAIT(1)
1240 GOTO 1200
1250 '
1260 '------- macro data ------
1270 DATA V15 L16 O4
1280 DATA V15 L16 O4
1290 '
1300 DATA <AGA8&ADEG   DEDC>A8<C8
1310 DATA <EDE8&E>AB<D >ABAGE8C8
1320 '
1330 DATA E8DC>A8<E8 DC>A8A8EG
1340 DATA >E8<E8D8C8 >C8<C8>A8G8
1350 '
1360 DATA A4G8A8&A4. A<C
1370 DATA >A8<A8E8A8 >A8<A8E8A8
1380 '
1390 DATA D4C8E8&E4 E8G8
1400 DATA >G8<G8D8G8 >A8<A8E8A8
1410 '
1420 DATA A4.<C8 >G8.AE8.G
1430 DATA >A8<A8E8A8 >A8<A8E8A8
1440 '
1450 DATA DEDCD8E8 G4E8G8
1460 DATA >G8<G8D8G8 >A8<A8E8A8
1470 '
1480 DATA A4.<C8 D8.EC8.D
1490 DATA >F8<F8C8F8 >G8<G8D8<C8
1500 '
1510 DATA DC>A<C>G8EG A2
1520 DATA >>A8<A8E8A8 >A8<A8E8A8
1530 '
1540 DATA R1
1550 DATA >A8AA<D8C8 >A8AA<E8D8
1560 '
1570 DATA R1
1580 DATA >A8AA<D8C8 >A8AA<E8D8
1590 '
1600 DATA >>A1
1610 DATA >A8AA<D8C8 >A8AA<E8D8
1620 '
1630 DATA <C1
1640 DATA >A8AA<D8C8 >A8AA<E8D8
1650 '
1660 DATA >B2&B4.EG
1670 DATA >A8AA<D8C8 >A8AA<E8D8
1680 '
1690 DATA A1
1700 DATA >A8AA<D8C8 >A8AA<E8D8
1710 '
1720 DATA $,$
1730 '
1740 '----- data end -----
```

HARD PACK PAGE

イラスト／スージィ甘金

ウム、ちょっと早いけど、もうすぐ入学式のシーズンなのだ。右も左もわからない新入生がウロウロしていたら、親切にしてあげようネ。さて、今月のハードパックはワープロから電話機までバラエティ豊かなラインナップ。「スージィ」は実用的ロボット"SO-G(ソージ)"クンだヨ。

英和辞書、日本語ワープロ付のMSX

最近はMSX2の新製品ラッシュになってるけど、まだまだMSXの方もすてたもんじゃない。価格もてごろだし、使い方によっては十分役に立つ。

ソニーが発売した『ヒットビットU（HB-11）』(48,000円)もチョットしたもんだ。なんと英和辞書と日本語ワープロソフトが内蔵されているんだ。

英和辞書に入っているのは、中学1年から3年までの教科書に出てくる約2000の単語。この単語のスペルを入力するとその意味と、名詞か動詞かが出てくるようになっている。付属の「英単語ゲームカセット」を使えばゲーム感覚で単語を覚えられるぞ。

日本語ワープロの方も倍角文字や文章移動、複写に右寄せ、センタリングと豊富な編集機能を持っていてなかなかのもの。印字するには別売のサーマルプリンター「PRN-T24(54,800円)」、文書の保存にはデータコーダ「SDC-500(12,800円)」が便利だ。

問い合せ／ソニー㈱☎(03)448-3311

ソニー MSXパソコン「ヒットビットU」

ますますふとった(?)ヘビー級マック

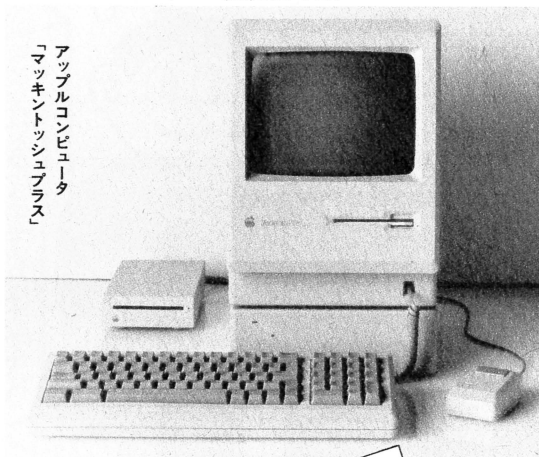
マッキントッシュも満2歳。この間にずいぶん成長してきた。誕生したてのころは、128キロバイトしかなくて容量不足だったRAMも「ファットマック（ふとっちょマック)」になって512キロバイトと4倍になった。これで一安心と思ってたら、プログラムはどんどん巨大化して、これでも足りないなんてことになってしまった。

そこで新しくバージョンアップされたのが、この「マッキントッシュプラス」。

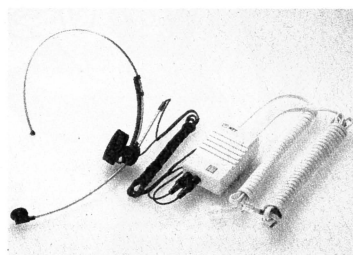
RAMが1メガバイト、ROMも128キロバイトと、ともに2倍に増やされ、フロッピーディスクもこれまでの片面400キロバイトのものから両面800キロバイトのものに変わった。キーボードもテンキーとカーソル移動キーが独立して使いやすくなったし、その他にもいくつかの改善点がある。

「プラス」の価格は、本体（英語版）が、648,000円。512Kマックをプラスに、128Kマックをプラスにグレードアップするのに必要な費用は、それぞれ15万円、19万円だ。

問い合せ／アップルコンピュータ
☎(03)582-9181

アップルコンピュータ「マッキントッシュプラス」

両手を自由に使えるシャレた電話機

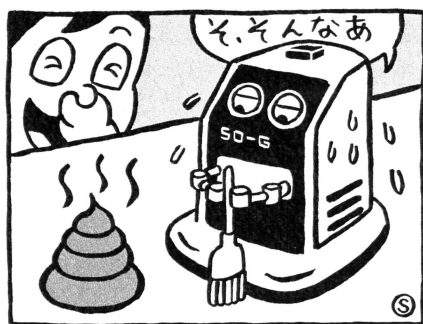
「かえるコール」に「生きTEL」と次々にヒットCMを出しているNTTだけど、電話機の方もがんばってる。

この「ハンズフリーMiMi」というのは、今使っている電話機で、両手を自由に使えるようにしてしまおうというもの。電話機と電話線のジャックの間にこれを付けると、スイッチ切替えにより、ヘッドホンマイクでも話をすることが可能。価格は9,800円。イヤホン型（11,800円）もあり。問い合せ／NTT関東総支社☎(03)244-8062

NTT関東総支社「ハンズフリーミミ」

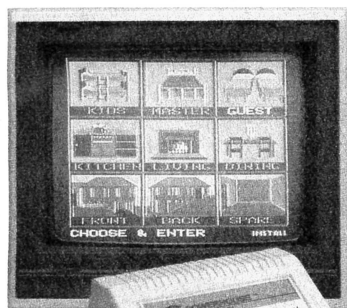
スージィのおもちゃだいすき SUZY NO OMOCHADAISUKI

テーブルのゴミをハキハキする SO-G〔ソージ〕

SO-Gなんて、なかなかユニークなネーミングだね。これがあれば、ほら、机の上はスッキリときれいになってしまうんだ。ただし、右上の絵のようなものは吸いとりませんヨ。

勉強していると、机の上はどうしてもケシゴムのカスやエンピツのけずりクズできたなくなっちゃうよね。そんな時に役立つのがハンディクリーナー。ほら、乾電池でウィーンとモーターが回転して、ゴミを吸い取る小さな掃除機さ。友だちが持っているのを見たことあるだろ。アレはなかなか便利なモノなんだけど、カッコがいまいちだね、なんてコンプティーク読者のキミならそう思っちゃうかもね。でも、ハイテク時代にふさわしいハンディクリーナーだってあるんだぜ！

トミーから発売されているホームロボペットシリーズの中に、SO-G（これでソージ→掃除と読むのだ)という、なかなかにカワユイ姿のロボットがあるけど、これがなんと自走式のハンディクリーナーになってるんだ。手にはうきとちりとりを持った、高さ12cmほどのロボットなんだけど、単2電池2本で、ほうきをパタパタ動かしながら走り、底からファンでゴミをどんどん吸いあげてしまう仕組になっている。しかも、このSO-Gはなかなか賢いヤツ

WORLD REPORT

アクセサリーをビシバシきめると、パソコンが家の主役になる

米国パワーハウス社　ホームコントローラー　「ザ・X-10・パワーハウス」

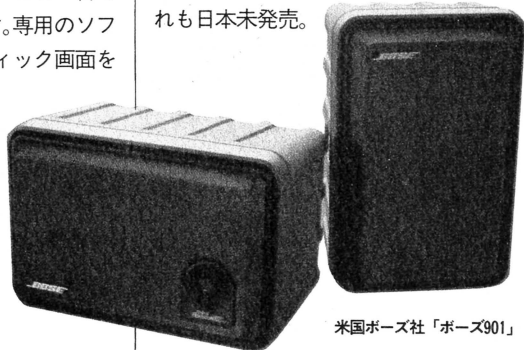
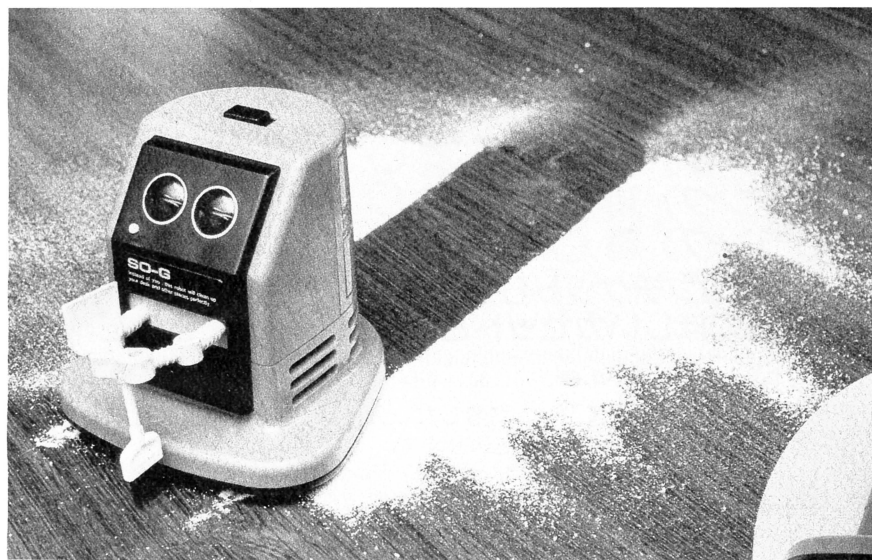
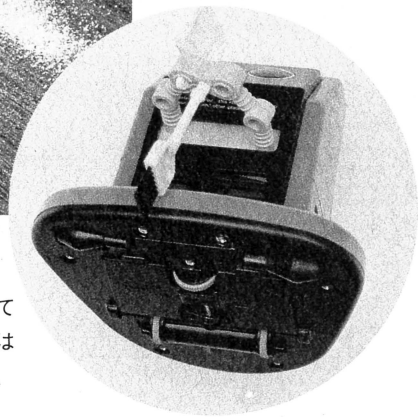
左の写真は、米国パワーハウス社のホームコントローラー「ザ・X-10パワーハウス」。これを使うと、なんと家の電化製品を256種類まで自由に付けたり消したりすることができる。もちろん、時間になると自動的にオン／オフすることもＯＫ。いわば、これ一台でタイマー256台分ってわけ。専用のソフトが付いてるからグラフィック画面を使って簡単にセットできる。

対応機種はアップル。価格は、本体とソフト、ケーブルで150ドル(約30,000円)。それぞれの電気器具につける部分が１つ20ドル(約4,000円)だ。

２番目は、コンパクトスピーカーの話。かの有名なボーズ社が、パソコンに最適なスピーカーシステム「ボーズ901」を出した。大きさは、タテ15センチ、ヨコ23センチ、奥行き15センチ。アンプ内蔵方式だから、パソコンのオーディオ出力端子から直接つなぐことができる。もち、ヘッドホンステレオやＣＤプレイヤーにもつなげる。価格は２本一組で229ドル(約46,000円)だ。いずれも日本未発売。

米国ボーズ社「ボーズ901」

問い合せ先／
㈱トミー　企画部☎03(693)1031

こぼしてしまったクリープも、SO-Gならこのとおり吸い取ってくれる。机から落っこちない秘密は、底にあるシーソー式のローラーで方向転換をするからなのだ。

で、底面にシーソー式のローラーがあって、机のフチにきて落ちそうになると、このローラーの働きで、クルッと方向変換して、またトコトコ動き出しちゃうんだ。つまり、電池のある限り机の上を掃除し続けてくれるってワケなのさ。ＳＯ-Ｇは、走らせてゴミを吸い取らせてもいいけど、手に持ってハンディクリーナーとして使うのもなかなか便利なのだ。価格は3400円なので、勉強に使うからって、母上にねだってみてはどうかな？

ファミコンランドⅡ誕生

会員制
ファミコンランドテレフォンサービス
0425(93)3891 11:00〜22:00まで

★なんと¥3000で君のほしいファミコンカセットが2〜4本手に入る。その方法は,

●あきたファミコンカセット2〜5本と新品新作のカセット1本とを交換しま〜す。

★交換する方法は,

●ファミコンランドではファミコンカセットをA.B.Cランク分けしてそれぞれ点数をつけました(ランク表を見てね。)●君のあきたカセット2〜5本の点数とファミコン点数チケットの合計点が35点あれば新作のカセット1本と交換する事ができます。

★ファミコン点数チケットってなあ〜に?

箱・説明書がなくてもいいよ!

合計点数が35点に少したりない時に使う点数チケットです。入会時にまとめて16点分¥3,000で買っていただきま〜す。有効期限は1年です。

ランク表

☆箱・説明書がないカセットは1点減点されます。

Aランク=15点(箱なし14点)		Bランク= 10点(箱なし9点)		Cランク= 6点(箱なし5点)	
忍者ハットリ君	ポートピア殺	アストロロボサササ	忍者じゃじゃ丸くん	イーアルカンフー	パックマン
グラディウス	スペランカ	エレベーターアクション	バーガータイム	エクセリオン	フィールドコンバット
キン肉マン	テグザー	けっきょく南極大冒険	パチコン	F1レース	フォーメーションZ
アーガス	オバケのQ太郎	ゲイモス	フラッピー	ギャラガ	ベースボール
スーパーマリオブラザーズ	ペンギン君ウォーズ	サッカー	プーヤン	ゴルフ	麻雀
いっき	エグゼドエグゼス	ジッピーレース	本将棋	スーパーアラビアン	四人マージャン
ルナボール	ツインビー	スカイデストロイヤー	マッハライダー	スペースインベーダー	ロードランナー
ボルガードII	ソンソン	スパルタンX	マクロス	ゼビウス	ワープマン
ポコスカウォーズ	バイナリーランド	ちゃっくんぽっぷ	レッキングクルー	テニス	エキサイトバイク
1942	ボンバーマン	チャンピオンシップロードランナー	ダグボーイ	ディグダグ	フロントライン
カラテカ		テンヤードファイト	パックランド	忍者くん	ロードファイター
グーニーズ		ドアドア	チャレンジャー	ハイパースポーツ	ルート16ターボ
ロットロット		ドルアーガの塔	シティーコネクション	バトルシティー	頭脳戦艦ガル
		スターラスター			

1ヶ月ごとにランクは変わります(注)この表にないカセットは受け付けません Aランクにはまだ発売していないものもあります。

(例)
キン肉マン (Aランク) 箱㊒ 説明書㊒ …15点
サッカー (Bランク) 箱㊒ 説明書㊀無 …9点
ゼビウス (Cランク) 箱㊀無 説明書㊀無 …5点

15+9+5=29点とファミコンチケット6点分で 35点になる
これでほしいカセットと交換してもらえるのだ。

申し込み方法

◎わからない時はお父さんか,お母さんに聞いてね

●住所・氏名・年令・電話番号明記の上¥3000をそえて現金書留でお送り下さい(切手は受け付けできません)
●書留確認お問い合わせ
AM9:00〜11:00まで Tel0425(93)3891
●到着しだい会員証・ファミコンチケット・資料を送ります。
●ファミコンランドの電話番号は会員の方のみお教えします。

ファミコンランド入会申し込み用紙

名前
住所 〒
年令( )才 ☎ ( )

「ファミコンランド大阪本部」通販
〒590大阪府堺市戎ノ町東1-1-2(えびすの)
「ラ・フルールダルジャン内」

「ファミコンランド東京支部」通販
〒191東京都日野市南平5-33-6
●破損等の場合は返品受付けます。

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(238)8521(営)/振替東京3-195208

胸騒ぎの春

映画化作品

角川春樹事務所 創立10周年記念作品
4月26日(土)より《ゴールデン・ウィーク》東宝洋画系公開!
製作・監督・音楽監督 角川春樹
主演 野村宏伸 鹿賀丈史 三原じゅん子 倍賞美津子 他豪華出演

ふたりは、ブルースになった

キャバレー

栗本 薫

若きジャズマンと筋金入りのヤクザとの間に生まれた奇妙な友情。 380円

「キャバレー」と同時上映!〈角川映画〉

彼のオートバイ、彼女の島

片岡義男

オートバイ狂のコオと島から来たミーヨ。夏の日の愛のふれあい。 380円

大林宣彦監督作品/原田貴和子・第1回主演

映画化/6月公開!

小説熱海殺人事件

つかこうへい

ブス殺しの容疑者、大山金太郎の取調べが始まった——。 260円

TV化作品

月曜サスペンスシリーズ
「夏樹静子サスペンス」原作
全国フジテレビ・関西テレビ系放映!
毎週月曜22:00~23:00

蒼ざめた告発

自分の周囲につぎつぎ起こる殺人事件……。厚子の心に、夫への疑惑がふくれあがった。 340円

雪の別離

安定した結婚生活、若き陶芸家との不倫。だが一通の手紙が人生を変える序章となった。 380円

怖ろしい夜 西村京太郎 380円

ぼくのミステリ作法 赤川次郎 300円

死はやさしく奪う 栗本 薫 380円

バビ・ストック1 果てしなき標的(ターゲット) 寺田憲史 460円

乱調文学大辞典 筒井康隆 300円

太陽の世界9 続神征紀 半村 良 380円

怪奇日蝕 式 貴士 340円

角(カド)のロワイヤル 定吉七番シリーズ③ 東郷 隆 460円

山田太郎十番勝負 横田順彌 380円

ラス・カナイの要塞 ジェームズ・グレアム 420円

もうすぐです。

角川文庫

冬の旅人

赤川次郎　新刊 420円

歌曲〈冬の旅〉のメロディにのせて起こる連続殺人——。

ネフェルティティの微笑

栗本　薫　新刊 380円

エジプトを舞台に、華麗に織りなす愛のミステリー。

心狸学・社怪学

筒井康隆　新刊 340円

痛烈な風刺にあふれた黒い笑いでせまる傑作集。

夏・風・ライダー 上・下

高千穂　遙　新刊 (上)380円 (下)340円

鈴鹿耐久レースに夢をかける男たち。青春オートバイ活劇！

ウルフガイ・イン・ソドム

平井和正　新刊 420円

史上最凶の都市〝ソドム〟が蘇った。犬神明の闘いの幕があく！

ロボット

矢野　徹　新刊 380円

無人島に少年とロボット。ロマンチックで勇敢な冒険物語。

それぞれの曲り角

眉村　卓　新刊 340円

時代に乗り遅れてしまった〝オジサマ族〟の苦悩と激昂！

イレブン殺人事件

西村京太郎　新刊 460円

殺人、そして殺人…。サスペンス・ミステリーの傑作集。

純愛物語（プラトニック・ラブ・ストーリー）

森村誠一　新刊 380円

運命的な青春の透明な恋——プラトニック・ラブ・ストーリー。

戻り道はない　続凶銃ルーガーP08

大藪春彦　新刊 380円

一丁の銃をめぐり、運命の引金をひいた男達の壮絶な闘いの詩。

恋物語

鎌田敏夫　新刊 380円

二十一歳の女性が初めて出会う恋の試練と苦しみ……。

軍艦忍法帖

山田風太郎　新刊 490円

秘めたる恋に生命を賭けて殉じた飛騨忍者の凄絶な一生。

漂流教室4 —邪教篇—

楳図かずお原作　風見　潤著　新刊 380円

異次元に孤立した子供たちを次々と襲う恐怖！超時空ノベル。

フルメタル・ジャケット

グスタフ・ハスフォード　新刊 420円

ベトナムを描く力作。キューブリック映画化！

5月号は、新作ビッグゲーム情報満載。ファミコン ゼルダの伝説、謎の村雨城、マイティボンジャック。パソコン ザナドゥetc. 好評マップ大公開も乞ご期待！

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3—195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)第2、3号各・580円(送料200円込)、第4〜12号各・630円(送料250円込)、'86年1月号・630円(送料250円込)、2月号・640円(送料250円込)です。また一括申込みの場合は、2〜3冊が送料300円、4〜5冊が送料350円、6冊が450円です。

おたより待ってま〜す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! 君の友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしい。
よろしくたのむよ!!
●あて先／〒160 東京都新宿区三栄町8番地 いかりビル2 コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上（大学生が最適）②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

これからぁ〝マルカツ〟だぜ！ コンプティークが贈るファミコン必勝法の本『ファミコン㊗シリーズ』の合言葉は〝マルカツ〟。第1弾『グーニーズ』をはじめ、最新ゲームがぞくぞく登場するぞ。世界中に広げようマルカツの合言葉を!! (辰)

月刊になってから編集部に入ってきたスタッフ（角田と片岡）は大酒飲みで困ってしまう。ほんとうに熱病のように酒を飲むのだ。この病気は伝染性があって、はやくも吉田にうつってしまった。(弘)

袋トジのエッチ画面のボカシとりプレゼントには、毎日100通以上の応募がある。みんな、Hだな！しかし、こちらもみんなに負けないくらいH人間だ。また、もっとHなページを作るぞ (隆)

イラストレーターの中野氏にしつこくお願いしたかいがあり、やっと今月からボクの顔のイラストが変わった。しかし、あいかわらずスケベな表情だ。やはり人間の本性って顔に出るんだなー。反省！(貢)

今月は菅原立裕君、猪狩雅之君、黒川尚輝君たちに協力してもらって、「ザナドゥ」「ハイドライドII」のHow To Winのページを作ることができました。もつべき者はRPGマニアの友だちですね。 (潔)

新人です。左を見ても上を見ても、堂々たる極道モンばかりで、毎日が恐怖の連続。早く自分自身のノーデスを開発しなきゃ、とまじめに考えている今日この頃です。 (英)

今月号の仕事が終って、やっと〝ゼルダの伝説〟が思いっきりできると思っていたのに、まだこの編集後記が残っていたのだ。しかも、オレだけ8行も。やっと4つ目のトライフォースを手に入れたんだから、これを書き終るまで、だれもやっちゃだめだぞ。〝コラッ高野、オレのキャラクターをいじるな！〟え〜いめんどくせぇ、あと2行もある!! イライラ、というほど〝ゼルダの伝説〟はおもしろい。 (ユニー)

コンプティーク
4月号
昭和61年4月1日
定価380円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-4
Printed in Japan

editors 佐藤辰男 須賀弘 吉田隆 角田貢士朗 高野潔 塚田正晃 片岡英典 渡辺知子 *contributing editors* 穂原俊二 荒川あつ子 編集隊オフィス（市島正明 湯治泉） シルバーフォックス *writers* 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 藤森篤 山下章 黒田幸弘 矢崎治信 松本剛 坂田繕 越谷勝治 中嶋昭歩
designers D/HITS(高木和雄) 沢田昭彦 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 赤塚弘隆

ファミコン・カートリッジシールは、今回お休みします。新製品がたくさん出たら再開しますのでヨロシク!!

桃子、ステキな笑顔をありがとう!!

去年、デビューしたその年に武道館コンサートを実現させた桃子の、２年目へのステップ、「KIKUCHI MOMOKO “LIVE FANTASY IN BUDOKAN”」が、２月４日、５日、そして追加公演が15日に行われた。(大阪城国際文化スポーツホールでのステージは、２月９日、11日)。

初日開演直前の記者会見で、桃子は言った。「去年もそうだったんですけど、桃子、まだ知らないことがいっぱいあります。だから、今年も勉強の年にしたいと思っています」

8000人――超満員にふくれあがった武道館。ステージには、ヨット・ハウスのセッティング。さあ、まもなく開演だ。桃子の心臓の音が伝わってきそう。ドキドキ、ドキドキ……。

撮影／林久平

そのとき「ワーッ」、「桃子ー!!」の大歓声！巨大な音。大きく動き始めた武道館。オープニング曲は『ALFA FLIGHT』。桃子が歌う、桃子が踊る！　去年のステージより、やっぱり余裕がある感じ。いいぞ、桃子！

「こうして、みなさんとお会いできて、桃子、とってもうれしいです！」

桃子の声がハズんでる。『カレンダにイニシャル』、『EVENING BREAK』とナンバーが続く。ここで桃子のおしゃべりが。「最近、〝時間の貯金〟っていうのをこころがけています。たとえば朝起きるとき、いままでだったらグズグズとなかなか起きなかったのを、パッと起きる。顔を洗うのも服を着がえるのもテキパキと。そうすると時間の貯金ができます。この時間は桃子の自由。音楽を聴いたり、本を読んだりして使っているんですよ」

コンサートはいよいよクライマックスへ。『もう逢えないかもしれない』、『卒業』、そして『青春のいじわる』とヒット曲が続く。「桃子、にぎやかな真夏の海みたいに、いつまでも、みんなに集まってきてほしいんです！」

8000人が総立ち！手拍子、合唱、大拍手……。「みなさん、どうもありがとう!!」――最後の言葉、桃子の声は泣いていた……。

子

★最新ニュース！

『パンツの穴』、『テラ戦士ΨＢＯＹ』、『Ronin』と女優でも大活躍中の桃子が、いよいよホンコン映画にも出演!!　３月中旬に撮影開始予定。日本での公開は未定だが、夏休みにはひょっとして!?

ドキドキ
インタビュー

注目アイドル・クローズアップ!

網浜直子(アーミー)

去年の暮、ファーストＬＰ『Amies First Avenue』（３月21日発売）のレコーディングのために、Ｎ.Ｙ.に行ってきたアーミー。直撃インタビューだっ!

──Ｎ・Ｙはどうだった？

「めっちゃくちゃ楽しかった！（笑）」

──英語、ちゃんとしゃべれたかい？

「ぜんぜんダメ(笑)。『You are Chinese?』って聞かれて、I'm Japanese ってしゃべれただけで、あとは何を話しかけられてもヘラヘラ笑ってたの（笑）」

──(笑)。ＬＰは全体的にどんな感じ？

「すごい、Ｎ.Ｙ.っぽい感じの音でね、音がすっごくいいの！　バックの音、サイコーですよ。やっぱり日本と違うナ」

──いちばん気にいってる曲、教えて。

「あのね、アミハマが初めてバラードを歌った曲があるんですよ。それが、いちばんの推せん曲だぞっと！（笑）」

──Ｎ.Ｙ.で自由な時間は？

「うん、最終日の午後だけだったんだけどね……。でも、ディスコへ行ってきました。『パラレル』っていう、世界一大きなディスコへ。すごいですよ、やっぱり。まわりが外人ばかりでしょう。私も踊り大好きだから、踊ろう！　とか思うんだけど、まわりの外人に圧倒されちゃってねえ。思わず小さくなってました……。でも、気がついたら踊ってましたけどね（笑）」

★新曲『シリアス』が好調なアーミー。Ｎ.Ｙ.では、セントラル・パークやエンパイア・ステートビルにも行った。「80階まで昇ったの！」

★最新ニュース

アーミーのライブが、また見れる！　４月26日、東京・新宿ルイードに、みんな大集合だぜ。約束！　そしてこれは最新ニュース。『夏・体験物語』(ＴＢＳ系）の続編(!?)ドラマにアーミーの主演が決定!!　いまから楽しみっ。

N.Y.の音、やっぱサイコーです!!

本田美奈子

ミナコ、輝いてるぜ!!

人気バクハツ！　いまや日本のマドンナ、美奈子ちゃん。新曲「1986年のマリリン」も大ヒット中だし、武道館コンサートのライブＬＰも発売になったし、もうメチャ、ノッてるって感じ！　さて、ここでもっとサイコーのニュース。３月５日に初ビデオが出たんだぞっ!!　これも絶対に欲しいっ。

★コンサート情報

3/13	静岡市民文化会館
3/20	宇都宮市民文化会館
3/22	茨城県民文化センター
3/25	広島厚生年金会館
3/26	神戸国際会館
3/27	京都会館第一ホール
3/28	大阪厚生年金会館
3/29	長崎市公会堂
3/30	福岡市民会館
3/31	大分文化会館
4/2	仙台市民会館
4/3	愛知勤労会館
4/5	旭川市民文化会館
4/6	北海道厚生年金会館
4/8	神奈川県民ホール
4/12	東京厚生年金会館
4/13	東京厚生年金会館

●問い合わせ⇒☎03（531）1161　ボンド・Ｆ.Ｃ.。

少女隊

トモ加入後、初のコンサートだ!!

少女隊のニュー・アルバム「ＵＮＴＯＵＣＨＡＢＬＥ」もう、聴いた？　レイコ、ミホ、トモ、それぞれのソロ・ナンバーもバッチリだね！

７枚目のシングル「もっとチャールストン」も大ヒット確実。少女隊を体で聴こうぜ♡

５月からＯＡ予定のアイスクリームのＣＦにも出演決定。

そして、お待ちかね〝少女隊　ＵＮＴＯＵＣＨＡＢＬＥ〟コンサートが開始する。トモ加入後、初のコンサートだよ。

★コンサート情報

3/30	大阪城ホール
4/1	名古屋市公会堂
4/2	名古屋市公会堂
4/6	国立代々木競技場 第１体育館

●問い合わせ⇒☎03（531）1161　ボンド・ファミリー・クラブ。

●はみ出し情報…石川秀美ちゃんが３月27日放送の木ドラ「若い人」（フジテレビ系）に主演するよ！

河合その子

ソロで全国ツアーだぞ!!

3月10日の月ドラ「透明少女」(フジテレビ系)での演技が好評の河合その子ちゃん。彼女の初のツアー〝MENS'BRAND SONOKO〟がいよいよはじまるよ！

このツアーでは、新曲も歌ってくれるそうなので楽しみに!!

★コンサート情報

4/2	愛知勤労会館
4/3	京都会館
4/4	長野県民文化会館
4/5	新潟県民会館
4/8	大阪厚生年金会館
4/9	広島郵便貯金ホール
4/10	倉敷市民会館
4/15	宇都宮文化会館
4/18	札幌市民会館
4/20	宮城県民会館
4/25	神奈川県民会館
4/26	静岡市民文化会館
4/30	千葉県文化会館

●問い合わせ⇨☎03(505)4212 WATANABE。

中山美穂

〝処女飛行〟コンサート決定

資生堂春のキャンペーン・ソング「色・ホワイトブレンド」が、大ヒット中の中山美穂ちゃん。これまでの美穂ちゃんの歌のイメージとはちょっと変わったムードがウケてるね。

いよいよ、初コンサートも決定！中山美穂ファーストコンサート〝バージン・フライト〟がスタートする。どんなステージをみせてくれるかな?

★コンサート情報

4/2	愛知厚生年金会館
4/3	大阪厚生年金会館
4/5	中野サンプラザ

●問い合わせ⇨☎03(945)2114キングレコード㈱宣伝部。

松本典子

春色・典子ちゃんに会いに行こっ！

映画『ザ・サムライ』で魅力、大ぶわくはつ〜！　の典子ちゃん。なんてったって、お姫さまから宇宙飛行士まで大胆な変身の連続だもんね。魅せてくれやしたっ。でもって、新曲『虹色のスキャンダル』もヒット中！そして、もうすぐコンサートもあるっ!!　絶対、見に行こねっ。

★コンサート情報

3/16	東京厚生年金会館
3/19	名古屋愛知勤労会館
3/26	大阪サンケイホール

●問い合わせ⇨☎03(580)0551 第一プロまで。

ニューフェイス ポピンズ

かわゆさ新鮮120%

ちょっと見ると、「アレー、ふたご!?」ってくらい似てる二人。でも、よーく見ると違うんだよン。左が金子恵美ちゃんで、右が芳賀絵己子ちゃん(名まえも似てる〜)。二人は名古屋市出身の15歳。で、この春、デビュー!!　応援したい〜っ。

★イベント情報

3/8	名古屋・ハート・ランド・スタジオ
3/10	大阪・a.m.ホール
3/11	福岡・ビブレホール
3/12	広島・ダイイチ7Fホール
3/13	札幌・メッセスタジオS
3/15	東京・日仏会館
3/16	仙台・モーニングムーンスタジオ

●問い合わせ⇨☎03(266)5983 CBS・ソニーまで。

杉浦幸

春はとっても、うれしいな！

デビュー曲『悲しいな』が、いきなりのヒットで、うれしいなの幸ちゃんからハッピーなお知らせ。なんと、3月21日に待望のLPとビデオが出るっ!!　そして、3月26日には東京・よみうりホールでコンサートも決定!!　うれしいなっ！

↓デビュー前日、1/26のイベントは大成功。

おすすめNEW DISK

「いつだってWith You」(CO ¥1,200)は2月27日の富田靖子ちゃんの17歳のバースデイ記念盤。12インチ完全限定盤なので、ファンにとっては何よりのプレゼントだね。靖子ちゃんが初めて作詞に挑戦した「Happy Birthday」が聴きモノだぞ!!

※その他の新譜情報……小泉今日子／今日子の清く楽しく美しく(V ¥2,800)、おニャン子クラブ／夢・カタログ(CA ¥2,800)、斉藤由貴／ガラスの鼓動(CA ¥2,800)など。

気になるあのコをチェック

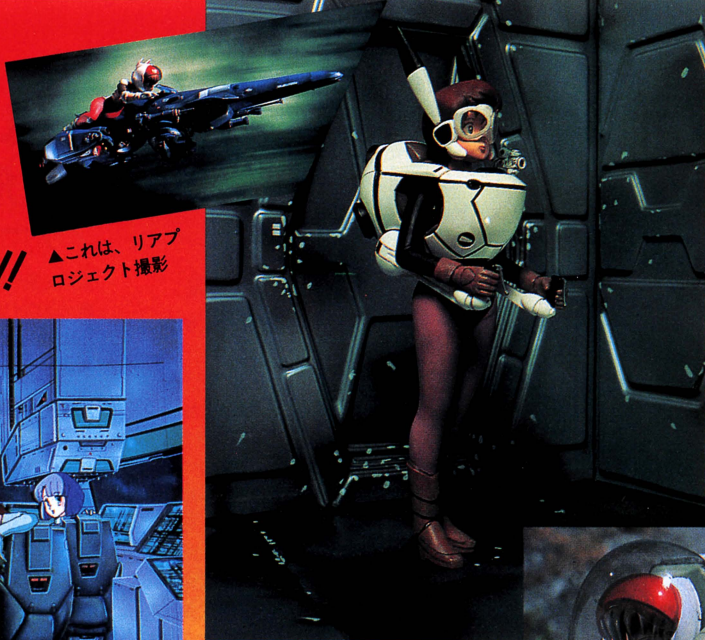
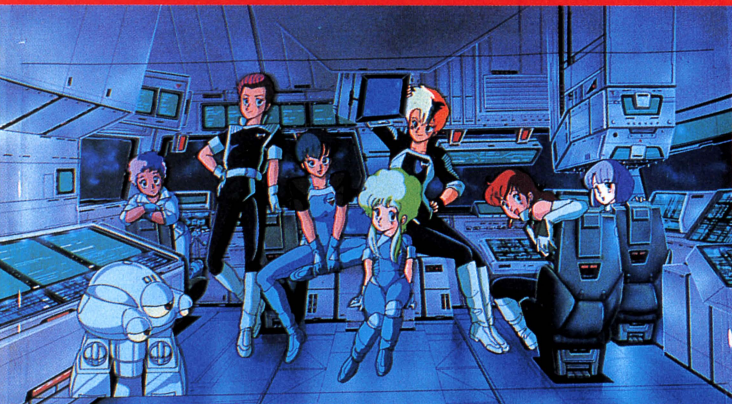
ボクも励ましてね!!

キッコーマン㈱の〝ガンバローネ〟のCMで人気集中なのが花輪理恵(はなわりえ)ちゃんだ。彼女は昭和44年12月12日生まれ。趣味はピアノ、そろばん。4月放送予定の月ドラ「転校生Ⅱ」(フジテレビ系)に出演するよ。レターは、〒150東京都渋谷区神宮前2-6-6秀和レジデンス408 ビッグアップルへ。

●はみ出し情報…3月17日の月ドラ「花吹雪八九三組」(フジテレビ系)は国生さゆりちゃん主演！

ORIGINAL アニメ

GALL FORCE ETERNAL STORY

美少女7人のSFロマン!!

▲これは、リアプロジェクト撮影

▲ラビィのフィギュア。ピンクのストッキングが悩ましい。

▲パティ(17歳)。スケールは8分の1だ。

プラモのモデラーの中でも、アニメーションモデラーの人口は、ぐんぐん増加している。2次元の世界を、自分の手で立体にしてみたい、という願いをもっているアニメファンも多いのだ。月刊「モデルグラフィックス」に連載中の『**ガルフォース**』は、プロのアニメーションモデラーたちによる3Dフォトストーリー。フィギュアの独特の存在感、リアルなメカの迫力など、アニメとはひと味違った楽しさにあふれている。

ふつうなら、アニメがフィギュア化されるんだけど、今回は、フィギュアがアニメ化されるということで、期待も大きい。見てのとおり、登場人物は、ぜーんぶ女のコ！ この7人が宇宙船スターリーフ号に乗って、パラノイドという不定形生物たちに壮絶な戦いをいどんでいく。パラノイドに奪われた惑星カオスを自分たちの手に取り戻すのが、彼女たちが受けた指令なのだ。

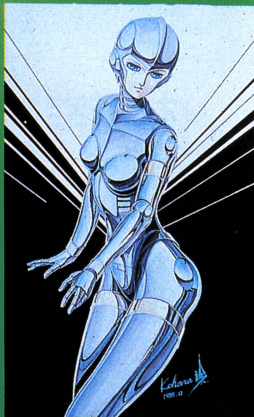
美少女7人のバリエーションに富んだキャラは、それぞれに熱狂的なファンが生まれるかもしれない。おもしろいのは彼女たちのネーミングで、艦長のエルザ(→ライオン)、サブコマンダーのラビィ(→うさぎ)、メカニックのポニー（→小馬）などそれぞれ動物のイメージを出していること。また、どんな物にも乗り移れるというパラノイドの描写もみどころだ。監督は秋山勝仁、キャラ・デザインは、ホビー誌で活躍しているアニメ畑では新人の園田健一。ＥＰＩＣ・ソニー　5月発売予定

新曲をひっさげて、マミが帰ってきた！

▲ボリュームをあげてマミの世界にひたってみよう

宇宙人からもらった魔法のステッキで、幼ない少女が人気アイドル歌手マミに変身。妖精のようなマミのキャラクターは、多くのファンを生んだ。現在、毎週水曜日の夕方(日本テレビ系)で再放送してるから見逃さないでね。このビデオは、「ラブリーセレナーデ」に続く、マミのオリジナルミュージックビデオ第2弾。ＴＶ放映時の名場面集30分＋新作カット15分という構成になっている。注目したいのはもちろんその新作カットで、「魔法の砂時計」をはじめとする新曲4曲が含まれているのだ。歌うのは、太田貴子と島津冴子。オープニングも感激の新作だ。『**クリィーミーマミ "カーテンコール"**』(45分)エモーション　8800円

マシーンが涙を流す時

はじめの予定より少々遅れてしまったけど、やっと『**ザ・ヒューマノイド**』が発売された。オリジナル・キャラは空山基、キャラ＆メカデザイン小原渉平(「レダ」)、演出に政木伸一(「北斗の拳」)という布陣だ。最初のシナリオにはなかった名機イクシオンという謎につつまれた物体が登場したり、戦闘シーンも増えて、よりドラマチックになっている。ひと味違うハードな味付けをした構成も見ごたえ十分だ。主題歌は、人気上昇中の早川めぐみ。(45分)東芝ＥＭＩ　8800円

★ANIME INFORMETION

次ページにも紹介した『アニメーション・アニメーション』の第2弾、イジィ・トルンカの『真夏の夜の夢』が、3月25日に発売される。トルンカはチェコスロバキア人で、独学して独自の人形アニメーションを生み出した巨匠。音も表情もおさえた静かな作風は、ほかに類を見ない。(パイオニア　9800円)

『炎のアルペンローゼ』(90分　エモーション　12000円）は、ＴＶ未放映の「逃がしやハンス」（一部地域のみ放映）を収録したスペシャル版。第2次大戦前夜の時代に記憶を失くした少女の旅の物語だけど、ＴＶシリーズにしてはかなりよくできている。舞台となるヨーロッパのふんい気もそれっぽくてよかった。

アニメーションがアートする!!

▲「ケルジュネツの戦い」。シネスコープサイズの勇壮なデビュー作

パイオニア・レーザーディスクの新シリーズ『アニメーション・アニメーション』は、高い評価を受けながら、あまり紹介されることのなかった内外の傑作アニメを精選した注目シリーズだ。今回リリースが決定したのは7タイトルで、それぞれが個人選集になっている。手塚治虫の「展覧会の絵」やラルフ・バクシの「ファイヤー＆アイス」(「指輪物語」の次の作品)など、問題作も目白押しだ。

第1弾として発売されたのは、ソ連のアニメ作家、ユーリ・ノルシュテインの「話の話」。彼のアニメは、切り絵をメインに使って、それにセルアニメや実写を組み合わせるという手法だ。水、火、風を作品のイメージの根源において、あくまでも繊細に、詩のように、質の高い映像を作り出している。このディスクに収録された4つの短編も、ち密な美しさに富んでいて、見ていてハッとしてしまう。彼の手にかかると、切り絵にいのちが吹きこまれる。「霧につつまれたハリネズミ」に登場するハリネズミなど、ほんとうに息をしているようだ。そして霧の質感みたいなものさえ伝わってくる。パイオニア　8800円

▲「霧につつまれたハリネズミ」

アニメ

『OME・1VOL2モデルさんはソープ嬢の巻』

JCIAが出てくる。プラ本っていう立体ビニ本が出てくる。そしてその出版社の社長が、じつはオマコン星人だったりするわけだ。でもって、その全身ペニスのようなオマコン星人は、宇宙風営法で禁じられてる宇宙船ソープランド号を、宇宙空間で経営してたりして…。かと思うと、なぜか親と娘の涙の対面だってあるんだ。Hを忘れてしまいそうになるほどおかしいぞ。(30分)ビクソン　9800円

TV・バグ＆隠れキャラ・インタビュー

ギラギラした目はエネルギー計だ!!

「笑っていいとも」で、幼児のような声色で会場の女のコたちの声援を受けているタレントといえば、そう、関根勤だ。ちょっと見ると、まだ20代前半にも見える彼は、じつは芸能生活11年、現在32歳のベテランお笑いタレントである。3年ほど前までは、その名をラビット関根と言っていたので、そっちの名前の印象のほうが強いという人も多いだろう。

「この世界に入ったキッカケは、大学3年の時に『ぎんざNOW』という番組のシロウトコメディアンのコーナーに出場して、5週勝ち抜いて初代チャンピオンになったこと。はじめは遊びのつもりだったんですが、今の事務所の社長にスカウトされましてね…」ちなみに、当時彼がやったネタは、ジャイアント馬場、桜田淳子、千葉真一らのものマネを組み合わせたものだったという。

「小学生時代はね、マンガ家になりたかったんですよ。でも、石森章太郎さんの『マンガ家入門』っていうのを見たら、人物クロッキーとかしなきゃいけないってんで、いやになってあきらめました。芸能界入りする直前は、消防士になるつもりでした」

彼の特徴は、なんといっても、そのパッチリひらいた目。「よく、人から目がギラギラしてるねって言われますよ。なんか人を襲いそうな目だって(笑)きっと、ありあまるエネルギーが、目に現われてるんじゃないですか(笑)」ふだんは、物腰もやわらかく、とても静かな人だけど、いろんな物事に対してすぐ熱くなるらしい。「僕が生まれた昭和28年8月21日は、記録に残っているほど暑い日だったそうなんです(笑)」というのも関係あるかも。『燃えよドラゴン』を33回観たというパワーは並じゃない。

撮影／林久平

●文中のレコード会社略号　コロンビア(CO)　ビクター(V)　キャニオン(CA)　テイチク(TE)

MOVIE

CABARET 1986 キャバレー・バグ&隠れキャラ情報!!

▲オヤッ? 薬師丸ひろこのウェイトレス!

薬師丸ひろコを見逃すな!

〝ジャズを映像で表現したい〟というテーマのもとに角川春樹が「汚れた英雄」「愛情物語」につづいて監督した映画『キャバレー』が、とうとう4月26日に東宝洋画系で公開される。

この映画の見どころは、前号でもふれたように

▲とーぜん、原田知世ちゃんも!

▲おやおや、作家の北方謙三がいた!

ハードボイルドでしびれるような映像だけじゃなくて、豪華登場人物を探しあてるという楽しみ方もある。原田知世ちゃんや渡辺典子ちゃんはわりにちゃんとした役なので、すぐわかるけど、アレレ?とつい見逃してしまうようなところで、ちょろっと顔を出すスターがいっぱいいる。『キャバレー』のバク&隠れキャラだね。

まずつい見過してしまうのが、(実際、試写会の時に佐藤編集長は「エッ!?出てたの?」と気ずかなかった)薬師丸ひろ子ちゃん。出てくるのは、主人公・野村宏伸クンとヒロイン・三原じゅん子ちゃんが、朝アパートを出てコーヒー・ショップ

ヤクザ・チンピラに気をつけろ!

でコーヒーを飲むとこ。室田日出男ふんする刑事が根掘り薬堀り2人に聞くところだ。その時、コーヒーのオーダーを聞くウエイトレス、それが薬師丸ひろこちゃん。これは見逃しちゃ損だよ。

あと、ほんとになにげないシーンも十分、気をつけていなくちゃいけない。たとえば、キャバレー〝スター・ダスト〟の客とか、ホステスとかね。ホステスに志穂美悦子がいたり、

▲チンピラに古尾谷雅人

客では、作家の北方謙三なんかが、ほんとになにげなく出演してるんだから。

『キャバレー』には、ヤクザやチンピラもけっこ出てるんだけど、それも要注意。三原じゅん子のヒモの刑務所帰りのシャブ中チンピラが、なんと宇崎竜童だ。ラストのヤクザ陣には、おなじみ丹波哲郎、原田芳雄、渡瀬恒彦など、もーほんとスゴいんだから。

◀刑務所帰りでシャブ中のチンピラというとんでもない役の宇崎竜童

▲左・原田芳雄　中・千葉真一　左・渡瀬恒彦

北斗の拳　マッドマックスが東洋する!!

「お前はもう死んでいる」のセリフでおなじみの『北斗の拳』が、劇場用アニメとして登場する。主人公ケンシロウの使う北斗神拳という一撃必殺の暗殺拳をひっさげ、悪党どもをバッタバッタとなぎ倒していく痛快さが、マンガやTVとはまたひと味ちがった迫力!!

ひとつはやっぱし超過激バイオレンス・シーンが大スクリーンをぶち破る勢いで見られるということ。やられた悪党が「あべしっ!」と叫んで頭を爆発させたり、顔が壊れて目玉が飛び出るなどほんとにド迫力だ。

もひとつの効果はドルビーサウンドでの音響だ。「ひでぶっ!」「たわばっ!」というセリフは、人の声だけではなく、特殊な合成音を使って独特な効果を出してるぞ。期待しとこね。(3月東映系ロードショー公開)

VIDEO

本物の普通の女子高生が制服のまま動きます

話題の本「東京女子高制服図鑑」(森伸之著・弓立社)のビデオ版、をねらった、その名も『東京女子高制服百科』の御登場だ。
内容は「第1章・制服は女子高生の誇りです」などの5章構成で、ABブラザース進行による完全にTVの特番構成。Hなとこなどまったくそぶりをみせないスタイルにしては「清純に見える制服ベスト5」「スタイルが目立つ制服ベスト5」などランキングばかりつけてるのが、すけべえともいえる。
モデルとなっているのは、現役の女子高生5人。その5人が、各校の制服をとっかえひっかえ着て出てくるというわけ。制服はその女子高のOBや専門店を回って収録したんだって。
ABブラザースは「女子高の制服はブランドそのもの」なんて言っている。でもたしかに、白のモカシン(靴の種類)を指定靴にしている昭和女子大付属など、やっぱしシャレてますねー。
(30分) 東宝6800円

▲聖心女子学院
▲雙葉

▲東京女学館
▲豊島岡女子学園

USAアニメの傑作!

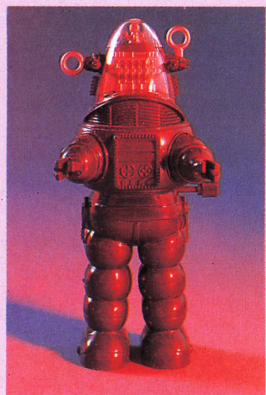
"マーイティ、マイティ・マイティマーウス!!"とボクらのマイナー・ヒーロー、マイティ・マウスが帰ってきた。これは83年にアメリカで劇場公開版をビデオ化したもの。悪漢ハリーひきいる猫軍団とねずみ王国との宇宙戦争で、パール姫もまじえてマイティが大活躍だ。(88分) 映音 12800円

ジュサブローにどっぷり!

辻村ジュサブローといえば、NHK人形劇「八犬伝」などで有名な人形師。その彼の仕事をイメージ・ビデオ風に構成したのがこの作品だ。音楽はピーター・ガブリエル。プログレッシブ・ロック調の音楽にのって、独自の世界が華やかに展開される。(35分) 東宝 15000円

ROBOT EYES

ゼンマイじかけの安ロボットがエグイ!

最近では10万円を越す価格の高性能ロボットも登場してきてるけど、ゼンマイじかけのチョコチョコ動くロボットもなかなか味わい深いものがある。
増田屋コーポレーションから出ている980円のロビィ(映画「禁断の惑星」に出てたロボットの原点ともいえるやつ・写真右)なども、ウィスキーの水割りをつくってくれる高価なロボットよりも、よっぽど愛敬があってかわいらしいよ。

COMIC

ニュー春菊はコワ〜〜イぞ!!

変貌しつつある内田春菊が今スゴイ。単行本『春菊』『シーラカンス・ロマンス』『同Ⅱ』(青林堂)で、女のコ(女子大生含む)風俗・生態を描くことではピカ1だった彼女だが、週刊「漫画サンデー」連載の「へんなくだものたち・明るすぎる仲間たち」で、マジに変わった。これは世の女のコブーム(アイドル、アニメ、ロリコン、女子大・高生)の圧倒的な明るさとは正反対の、最暗黒部を描く身ぶるいするほどコワイ作品群だ。必見!!

秘密探索シリーズⅣ
“どんべえ・プレミアムを探ってみる!!”

東京に雪がちらついた2月1日、またまた秘密探索部に1通の手紙が舞い込んだ。差出人は宮崎市の黒木克郎君(11)。内容は日清どん兵衛「おつげドンドン」が当たったゾというもので、しかもこれで、どん兵衛のプレミアム商品が当たったのは3回目だというのだ。ウーム、プレゼント必勝法といきたいけど、

さすがにこれは運しかなさそう。それじゃあってんで、どん兵衛のプレミアム商品の秘密を探ることにした。

このキャンペーンが始まった

のは意外に古く、昭和53年。そして現在のようなメカが使用されたアイデア商品が登場したのは、57年の「どんキーボード」から。これは、けん盤を押せば片側についているシッポが、それぞれの音階によって違う動きをするというものだった。その翌年の「ドンドンパ時計」は、音センサーを内蔵し、手をたたくと鏡が時計に早変わりするアイデア商品。きわめつきはつぎの「ドッキンコ」という金庫だ。ICが内蔵されている本体に、カードを差し込み、自分の暗証

番号をインプットする。するとつぎからは、そのカードを差し込んで暗証番号を押さない限り、金庫は絶対に開かないっていうしくみになっているのだ。この商品は、応募数も最も多く、なんと150万通近くの応募があったという。黒木君は、20通出したのにもかかわらず(カップうどんばっかり食べてんのかな?)

残念ながらこれは当たらなかったそうだ。まァ、写真を見てガマンしなさい。

一番新しい「おつげドンドン」は、音センサーとトーキングメカを内蔵している。恋愛運、金銭運、勉強運のそれぞれに3種類のお告げが用意されているのだ。CFでもいくつか紹介されたけど、「バンザイ！ツルが飛ぶ

カメが笑う」(恋愛運)や「最後の手段は……ありません」(勉強運)なんてお告げもある。企画するほうも、新しいアイデアを考えるのは大変だろうけど、これからもユニークな商品を作ってほしいね。黒木君も、また応募しろよな。

LIVE ソウルとテクノの帝王合戦!!

ソウル界のゴッド・ファーザー、ジェイムス・ブラウンが来日した。映画「ロッキーVI」の音楽で再注目されている時だけに、客層も若い人が多く、汗ふき出す黒い岩石の肌を持つ、まるで類人猿のようなジェイムス・ブラウンのパワーに、圧倒されまくっていた。

そして前半の細野晴臣ひきいるF.O.E.(フレンズ・オブ・アース)の初ライブ。越美晴やスパーズ・アタックなどを含むメンバーで、O.T.T.(オーバー・ザ・トップ、とんでもなく過剰なサウンド)を聴かせてくれた。テクノとソウルをハイブリッドしたF.O.E.に期待したい！

撮影／林久平

ミニカー・マニアになる法　その4

色彩感覚もやしなえる!!
庵跡功(ミニカーの帝王)

カラーリングの楽しさで、集め出したらやめられなくなるのが、コマーシャルバン(通称コマ・バン)。つまり、いろんな商品(会社)の広告をペイントしたバンのこと。それぞれ商品のイメージが色彩、デザインに表われてるでしょ。そのへんの感覚をミニカーを見て知っちゃうのもウンチクだ。ミニカーになっている車種のほうは、だいたい限られてるけど、カラーリングされてる商品の種類はぼう大。何かの商品のジャンル(たとえばソフトドリンクなど)を決めて集めるのもおもしろい。ちなみに、コカ・コーラに関しては、たとえミニカーといえども、登録商標の許可を得ないと製品化できないそうだ。写真は上から1～3番目がマッチボックスのイエスタイアーシリーズ、4、5番目がカドーとトミカ・ダンディのモデル。

ミニカー帝王からのビッグ・ニュース!!

ミニカーに関することなら、なんでも帝王が答えよう。それも直接にね。知りたいこと、ギモンに思ってること、また、コラムへのクレームなどもOKだ。往復ハガキに書いてⓈ係まで送れば、直筆で返事出すぞ。ヨロシクッ！

交換(こうかん)のしかた

定価¥4,500までの新品ソフトがほしい人	定価¥5,000までの新品ソフトがほしい人	定価¥5,500までの新品ソフトがほしい人
君のもってるファミコンソフト **5本** 送って下さい。	君のもってるファミコンソフト **7本** 送って下さい。	君のもってるファミコンソフト **8本** 送って下さい。

送り方 交換申込書といっしょに、中古ソフトを宅急便か郵便小包で送って下さい。(宅急便の方が早く着きます。)

送り先 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
ファミリーメイト内「ソフト交換係」

中古ソフトがファムに着きしだい、新品ソフトを送ります。(届くまで10日ぐらいかかります。)万が一第3希望までのソフトが品切れの場合は交換条件相当分の現金をお送り致します。

みなさん(ご両親)への注意(かならず読んで守って下さい。)

- 中古ソフトの箱、説明書はなるべくつけて下さい。ディスク版は扱っていません。
- ソフトをファムに送るときは、なるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい。
- 新発売のソフトや人気のあるソフトは品切れになることがあるので、必ず申込書には第3希望のソフト名まで書いて下さい。第3希望までのソフトがすべて品切れの場合は交換条件相当分の現金を送ります。
- 交換した後の返品はできません。(但し万一新品ソフトが不良の場合は交換します。)

FAM(ファム)からのお知らせ

- ファミリーコンピューター本体や、ファミコンに関するもの買い取ります。
  詳しくは電話で聞いて下さい。
- 裏ワザや、隠れキャラクターなどを発見した人は、手紙でわかりやすく教えて下さい。第1発見者の方には、賞品を送ります。

―キリトリ線―

ソフト交換申込書

(コンプティーク4)

ふりがな 名前		年令 オ
住所(〒 −)		
電話 市外局番( ) −	学校名(職業)	
交換したい新品ソフト(ご希望の中からお送りします。)		
●第1希望 メーカー ソフト名	●第2希望 メーカー ソフト名	●第3希望 メーカー ソフト名

※申込書がない人は、自分で申込書を作って下さい。

FAM ファミリーメイト

営業時間(年中無休)AM10:30〜PM7:00
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL 03(257)0453

Vagrants

少年のように成長してしまう少女もいるんだ

セラス殿と言えっ
ベレンデス!!

クオのセラスが、神官であるホーバンのところに養女にきたころ、親元を離れ、神殿の幼育舎で神学を勉強していたリセリックは、10才の少年であった。2人は、よくラスダシャンの麓に広がる牧草地で、羊の群れに混じって戯れた。このころはまだ、セラスはまわりになんの心配もかけない〈女の子〉だった。それが、その瞳が青味を帯びてきたころから、しだいにおてんば娘になってしまった。口もでるが手もだした。女の子らしい遊びには目もくれず馬や剣に熱中した。そうした出たとこ勝負のおてんばが影をひそめた後には、やせっぽちの、まっすぐな少年の姿が残った。男の醜悪さを拒み、世界をキチンと描くことしかできない少年の姿が。人はセラスを美しいと思った。

ライ殿
リセリックだ
幼なじみで
腕が立つ

セラスの率直な言葉は、大人の心を傷つけたが、それが、健康な少女の、愛らしさにめりはりをつけるための装飾とは違うと気づいたのは、リセリックではなく、ホーバンだった。

▼リセリックと、ラスダシャンの麓に広がる牧草地で戯れるセラスは、まだ、まわりになんの心配や不安も与えない、無垢の子供だった。

▲長じたセラスは、神殿に仕える少女たちの憧れの的であったが、リセリックは複雑な心境だった。

セラス
14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問官。

イェルファン
ヴァリス男爵直参の騎士で、オルセナの武術師範。

リセリック
イヴェインの貴族階級の出身で、セラスに想いを寄せる17才の神官兵士。

ベレンデス
古参の神官兵士で、リセリックとは同郷でもある。

レイダル伯
レイダル辺境伯領を統治するギナツ家の第9代当主。才覚と自信に裏打ちされた野心家。

アウレリアス
元エルギーザの、トゥール最強の魔道師。レイダル伯の参謀。

大白猿
スウガ山脈からバンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。

クラーケン
地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。

ドーントレス
クウェイでライが手に入れた、2本の尾を持つ愛馬。

沼魔
トゥール特産の半水棲半陸棲の硬骨魚類。狩猟民のトーテムとなっている。

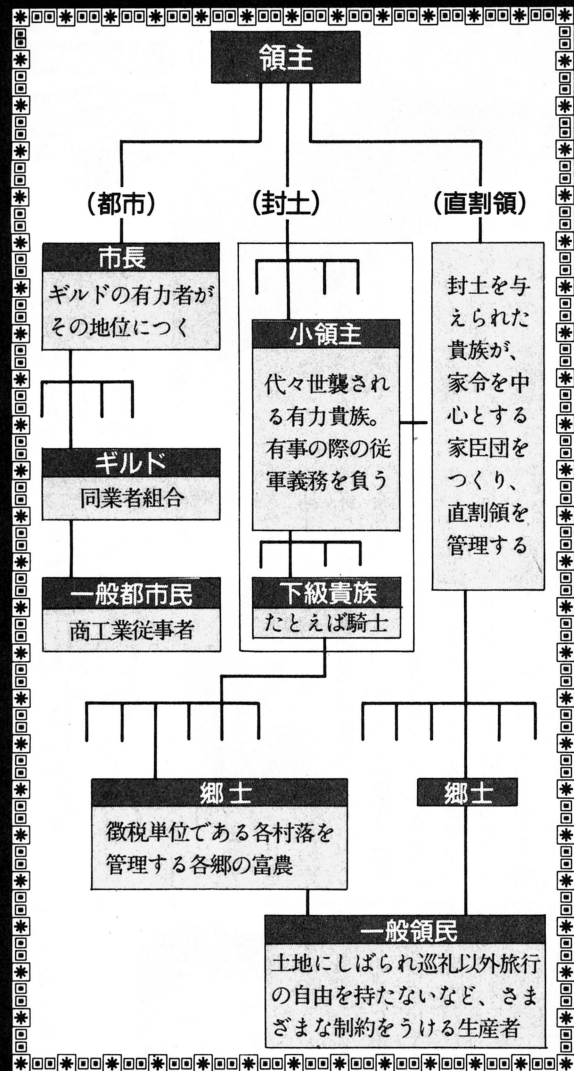
トゥールの王権は、さして強力なものではない

トゥールの社会は、封建的な構造をしている。つまり農民がいて、その上に土地を治める領主がいる。領主にも大小あって、それが伯爵や公爵などの貴族の序列になっている。その頂点に立つのが国王だ。

だが、こういう支配体系が確立されたのはそう昔のことではない。

無数の小領主群のなかから、力のある領主はしだいにまわりの領主を従属させてのしあがってくる。こうして、広大な領地と、たくさんの従属領主による家臣団をもったいくつかの大領主が出現し、トゥールの覇権を争った。現在のクロイドンやオルセナなどもこれらの大領主のひとつだ。何人もの大領主が滅ぼされ、また家臣のなかからのしあがる者も現われた。

こうしたトゥール全土を戦火がおおう大混乱のなかから、中部アーヴィンのエクエレミス一世は、傑出した軍事的才能をもって、領主たちを平定し、王を名乗った。約100年前のことである。

王権はトゥールの地では、和平のシンボルという意味が強い。実質的には、オルセナら大貴族がトゥールを分割領有している。王都は、一大商業都市として栄えていた。

しかし、トゥールは険(けわ)しい山脈に囲まれた閉鎖的な社会であったから、商業も大規模なものにならず、特産品の交易にとどまった。

そしてなによりも、農業の余剰生産力が低かったから、結局のところそれぞれの領内で自給自足の経済がいとなまれるにすぎなかった。

貧しい民衆の生活にとっては、年に数回の祭祀と信仰だけがなぐさめであった。

そして支配階級は、それを統治の道具にすることになんのうしろめたさも感じなかった。

領主

- （都市）
  - 市長：ギルドの有力者がその地位につく
  - ギルド：同業者組合
  - 一般都市民：商工業従事者
- （封土）
  - 小領主：代々世襲される有力貴族。有事の際の従軍義務を負う
  - 下級貴族：たとえば騎士
- （直割領）
  - 封土を与えられた貴族が、家令を中心とする家臣団をつくり、直割領を管理する
- 郷士：徴税単位である各村落を管理する各郷の富農
- 郷士
- 一般領民：土地にしばられ巡礼以外旅行の自由を持たないなど、さまざまな制約をうける生産者

3話までの登場キャラクター

CHARACTER

ライ
2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。

スタン
ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。

テレス
謎のヴァグランツの少女。これまた謎の"賢者の道"なるものをさがしている。

？
ライの夢のなかに現われ、ライに助けを求めた謎の女性。

ゲラン卿
レイダル辺境伯の甥で、ギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。

獣師
レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。

アドリン王女
トゥールの王、エクエレミスⅢの第四王女で13才の勝気な"お姫様"。

ヴァリス男爵
オルセナ公の世継ぎで、公領の実質的な統治者。国王の第2王女を妃にむかえている。

ライロック卿
オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。

Vagrants

状況は、考える間もなくライを戦いへ押しやった

2075年、海上都市。14才のライは、グレゴリー宇宙港で、謎の少女テレスと出会う。超ネットワーク・システム〝リデル〟のトラブルは彼女のしわざであった。システム・パトロールに追われる彼女は、ライが悪友スタンと一緒にトラブルに乗じてもぐりこんだカスタム・ウイングに飛び込んで来たのだ。システム・パトロールの激しい攻撃のなか、スタンに遅れたライは傷を負い失神する。

ライはそのままテレスの逃避行に巻き込まれてしまった。目覚めたライは、自分が別の世界に連れてこられたことを知る。テレスは、いくつもの世界を渡り歩くことができる能力をもつ〝ヴァグランツ〟という存在だったのだ。つぎつぎと世界をシフトしていくなかで、彼女は〝賢者の道〟を探しているのだと明かし、ライを近いうちに必ず元の世界に送りとどけると約束した。しかし、謎の〝ヴァグランツ〟のひとりが2人を襲い、ライは別の世界に飛ばされてしまう。

テレスとはなればなれになってしまったライが現われたのは、おそろしく巨大な樹木と異様な姿の動物達、そして不可思議な魔力に満ちた世界、トゥールの地であった。ライは、森で大白猿に襲われている王女アドリンを救う。じつは、この襲撃は、この地の辺境を領有するレイダル伯の陰謀であった。禁じられた異端の魔を使って王女をさらおうとしたこの計画は、見たこともないおそろしい威力の武器をもった不思議な少年に阻止された。指揮にあたったゲラン卿はすばやく事態を処理し、レイダル伯のもとへ報告に走る。一方、ライはこの地方の領主オルセナ公の城に迎えられた。そこで、レイダルの動きを探る異端審問官セラスと出会い、折しもセラスを襲いに出現した怪物クラーケンを2人でしとめる。彼女はなんと、親友スタンに瓜ふたつだった。

セラス

スタン

てきても、そのまま通り過ぎてしまうかもしれない。だから、ライは自分を、広くこの地に知らしめる必要があった。

今、ライには、そのための2つの手段があった。ひとつは、アドリンの招きに従って王都アーヴィンに行き、国王の保護の下、その権勢によって、自分をトゥール全域に知らしめること。もうひとつは、セラスとともに神殿へ行って、その組織を通じて、自分の存在を知らしめる方法である。いずれも、通商の乏しいトゥールでは、最善の手段といえた。結局、ライは神殿が蓄えた知識に魅かれ、神殿へ向かうことを選択した。

だが、はたして誰が、ライの選択は正しかったといえよう。ライは、合理的に判断したつもりだろうが、そんなことが本当に可能なのだろうか？　この孤立無援の世界で、ほんとうは親友のスタンに顔も性格もそっくりなセラスがいるからこそ、神殿を選んだのではないだろうか？　それは言いつくせない謎である。

神星記ヴァググランツ Vagrants

〈設定〉集 byヴォクソール・プロ

ライの選択可能性

ラ イ
現在、オルセナ城で歓待されているが、ただの人間のライはテレスの来るのを待つほかない。

神 殿	王 都	オルセナ
神殿でこの世界のことを調べながら、トゥール全域に及ぶ神殿の組織を通じて、自分のうわさを流してテレスを待つ。	トゥール全域に及ぶ国王の権力に乗じて自分のうわさを流してテレスを待つ。	このまま、オルセナに居残って剣の稽古をしながらテレスを待つ。

テ レ ス
さまざまな〈世界〉をシフトしながらライを捜すが、ライにめぐりあうチャンスは少ない。

王都か神殿か岐路にたされたライは

どんなことがあっても、元の世界に帰るんだ。自分の意志とは無関係に、見知らぬ世界トゥールに堕ちてきてしまったライには、それ以外、確固とした目的はなにもなかった。しかし、テレスとはぐれてしまったただの人間のライが、自力で元の世界に戻るのは、とうてい無理な話だった。テレスのほうから捜しだしてくれるのを待つしかなかった。もし、テレスが無事で、自分を捜してこの世界まで来てくれたら……。ライには、なにをすればいいのか、わかっていた。まずは生き伸びること。そう考えると、今の状況はなかなか幸運なものだった。偶然とはいえ、トゥールの王女アドリンを救ったことで、まったくの異邦人であるライが、オルセナ城では賓客扱いである。そのうえ、ここで生き抜いていくのに例の銃に頼っているだけではだめだと考えたライに、ヴァリスは快く武術師範イェルファンをつけてくれた。このままトゥールに居着いてしまうつもりなら、それも可能だった。しかし、ライには、そんなつもりはなかった。

ライには、まだ打つべき手があった。自分を捜しているテレスに、自分がこの世界にいるという手がかりを残してやることである。さもないと、テレスがこの世界にやっ

こいつはちょっとヤバイんじゃない!? 次号必見!!

ううっ……

あっ
あああ……

オォォォォォ。

は。
はっ
はっ

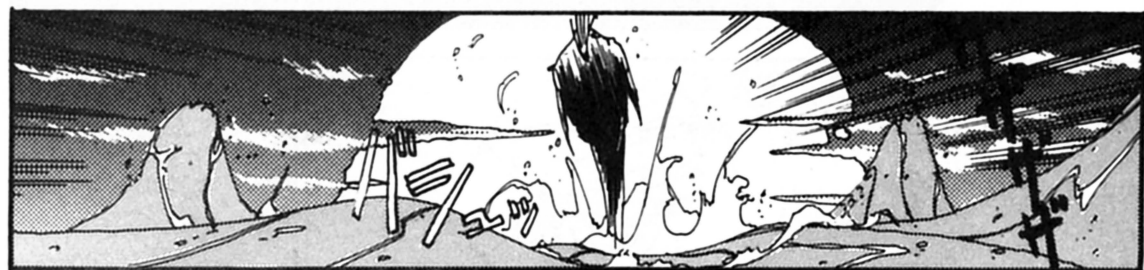
いっ……

いやあああああ

第1部第3話・完　次号(4月8日発売)につづく

!?
なんだ?
ぐぅおううう
ザッ
エ……
エダン!!
だいじょうぶか!?
エダン!!
どうした!?
なにが……

沼魔だっ!!
うわっ!!
ぐえぇ
ぎゃあああああ

テレスが
僕だと
気づくといいけど
…………
もし だめでも…
……ま……
なるように
なるさ
チャポ
バクヤッ
!?
ガシュッ

そうですぞ
ライ殿
殿はそのために
私を伴に加えたのです

もう わかったと思うが
このあたりの領主達は
戦をはじめる
かもしれん
君を保護
できるのは
神殿だけだ
いいな？

ふう

レイガンだったのに……
こんな
へんなものに
なっちまって
………

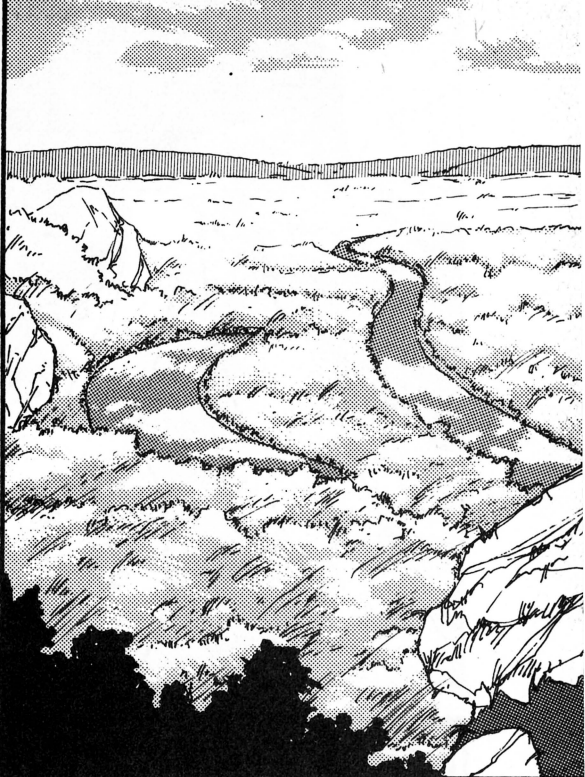
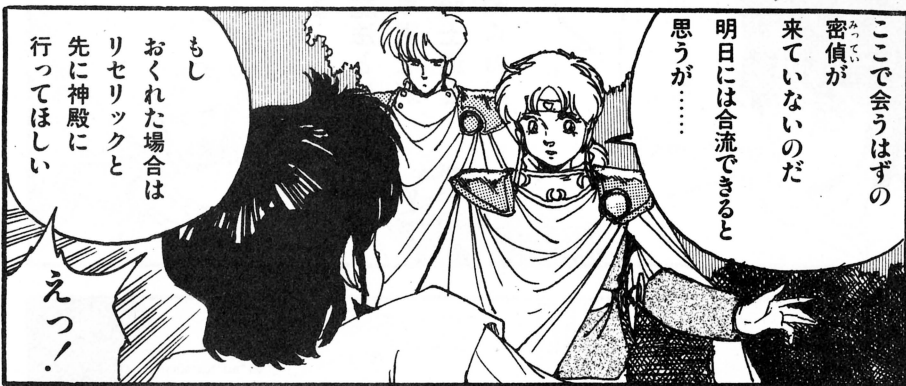
テレス――
どうしてるかな…

――もし無事なら
僕を捜しているに
ちがいない……
ブチッ

…神殿で
僕が違う世界から
来たという保証が
もらえれば
なんだ!?

テレスが 僕を捜しに
この世界に来たとき
………
手がかりになるものを
残せるかも
しれない

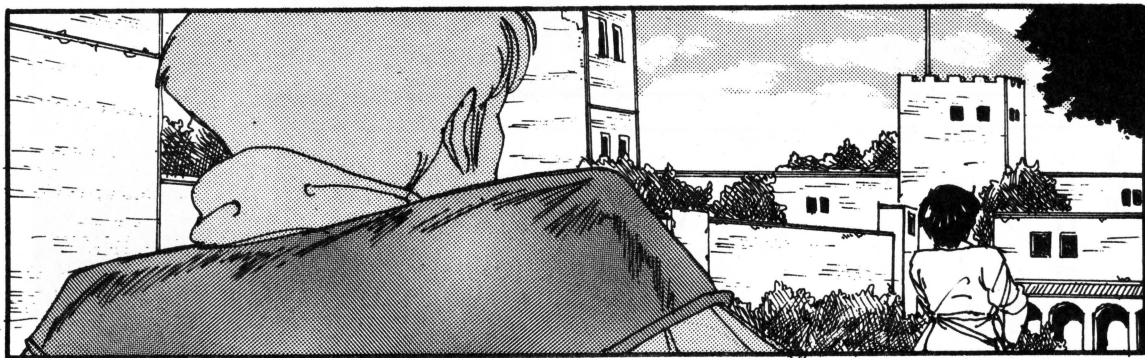
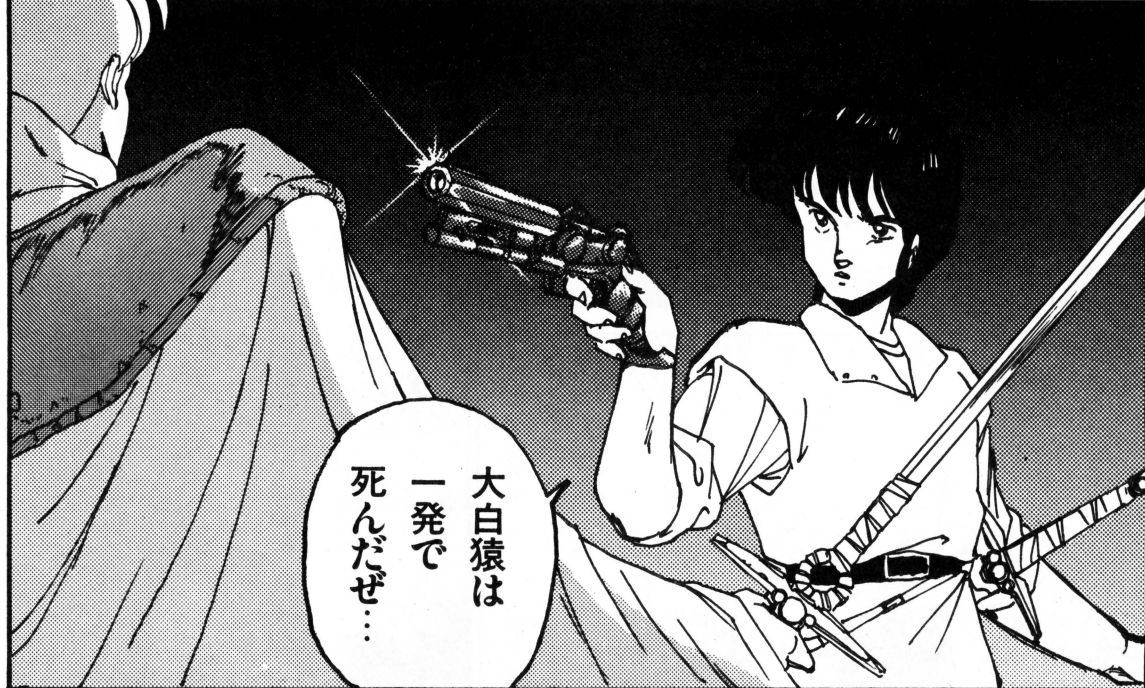
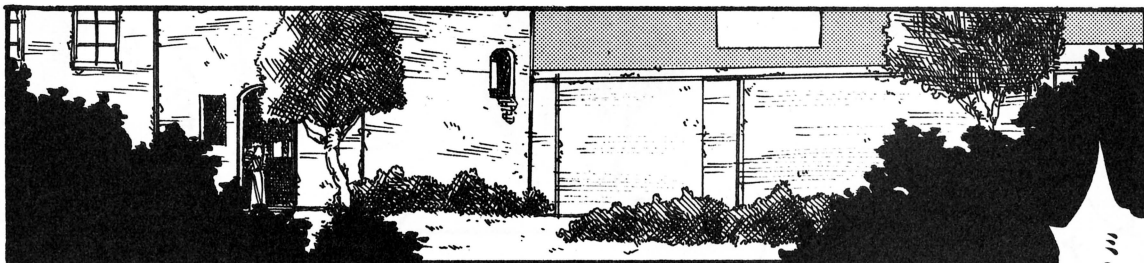
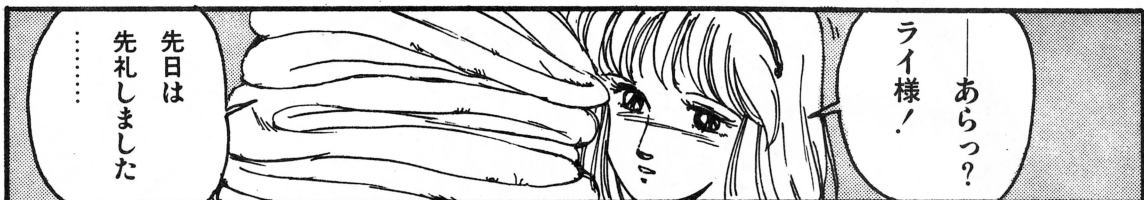
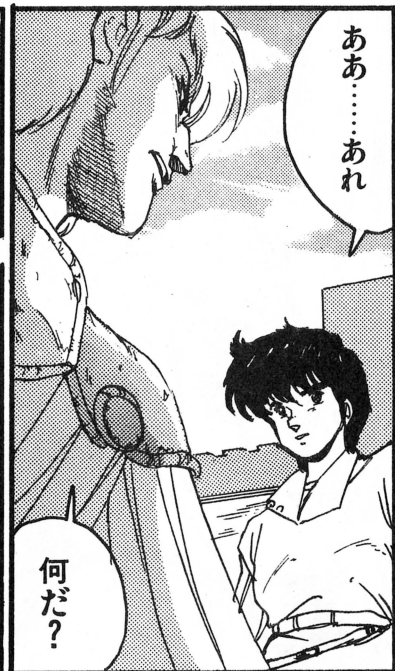
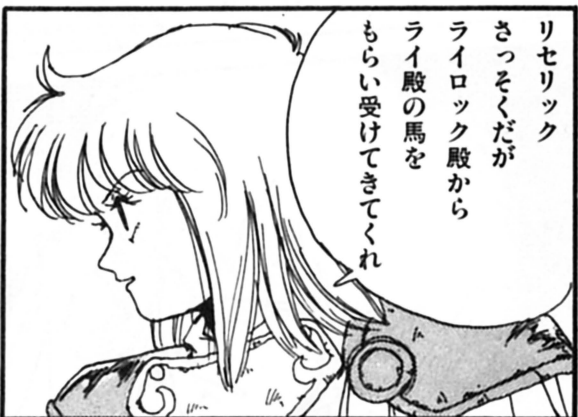
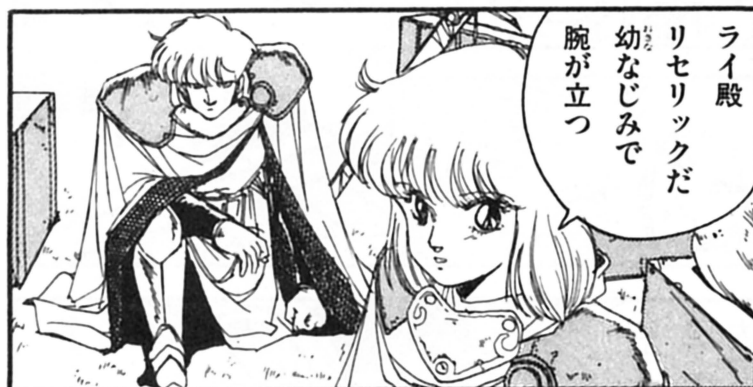
小休止！
小休止！

ベレンデス!!
エダンが来ているはずだ
何名か連れて捜してこい！
リセリック!!
見張り番を
たてろ
それ以外の者は
各自 休息をとれ！

ライ殿
ん？
私はこれから
レイダル領へ
行かねば
ならない

ここで会うはずの
密偵が
来ていないのだ
明日には合流できると
思うが……
もし
おくれた場合は
リセリックと
先に神殿に
行ってほしい
えっ！

だいじょうぶだ
イエルファン殿も
ついているでは
ないか

大白猿は
一発で
死んだぜ…

ま…
魔法とは
卑劣な!!
騎士道を
知らぬ奴め!
知らないよ
剣を抜いたら
あんたに斬られる
じゃないか

なに
二人でちょっと
汗を流した
だけだよ
なんだとォ!?
剣を抜けっ!!
きさまが
ふさわしいか
どうか
たしかめてやるっ
チャッ
なっ………!
なんだ　それはっ!

ミシヘル！
！
ライロック殿の厩(うまや)はこちらだと聞いたが……どこだ？
水場の左手でございます
——あらっ？ライ様！
先日は先礼しました……
ああ……あれ
何だ？
セラス様をライ様の部屋にまちがえて案内してしまったんです
な・・・
どういうことだ!?

リセリック!!
とっ…
ピタ
は はいっ!!
お お呼びですか?
ライ殿
リセリックだ
幼なじみで
腕が立つ
このライ殿が
神殿まで同行する
世話をたのむぞ
あ……
よろしく
リセリック
さっそくだが
ライロック殿から
ライ殿の馬を
もらい受けてきてくれ
かしこまりました
カシャ
あ 待って
僕も行くよ

もう出発かよ
セラス嬢ちゃんも
今朝くらい
ゆっくりしてくれりゃ
いいのによ
いえてる
ははは
まったくだ
!
セラス殿と言えっ
ベレンデス!!
なんだとっ!!
自分の
不摂生を
たなに
あげおって
おおかた 酒でも
喰ってたん
だろうが!!
てめえが いつまでも
しゃきっとしねェから
嬢ちゃんが
男みたいなことばっか
やってんだぞ!
ええっ!?
きさまァ!!

殺すか
捕えるか
せねばなるまい
スッ

すでに手は
うってあります

できますれば
尋問を……

興味を
もったか…

…よかろう
それでは!

………

レイダル城――

なぜ…
失敗したのだ
あのような
魔法は……
我々の間にも
知られておりませぬ
………

子供だと
いうではないか
名は……？
ライ…とか
申すようで……

南から
来たとすると…
かの竜の帝国――
――
………
お前の一族が
関わっているのでは
あるまいな アウレリアス

まっ…
まさか
そのような
――
……
いずれにせよ

い……いずれ
僕も王都へ行くよ
……そのときは
水晶の塔に
昇ってみたいな
あ……
案内してくれるって
言ってたよね？
コク

タッ

……

泣いていたぞ
苦手だな
ああいうタイプ

ムッ
ポン
クックックックッ

はっきりしているのは…帰る方法をみつけるまでは
僕は死ねないってことさ

だから王都へ来ればお父様が守ってくれるって…
アーヴィン

いや……僕は神殿へ行ってみる何かわかるかもしれないから

どうしてそんなことがわかるのよ!

—無理矢理にでも連れていくつもりなのか……
だめなら私ここで待ちます
お父上が心配されるよ

………

はい
!
あ… あざだらけ
じゃない!!
文句を言って
やるわっ!
いいんだ…
たのんで
稽古をつけて
もらってる
えっ!?
僕が
この世界に
来たのは
事故なんだ……
だから ここがどこだか
まるで知らないし
どうやったら帰れるのかも
わからない

ヴァリス殿
ライ殿を神殿へ連れていく許可をおねがいします

手元に置けば危険かもしれぬ……王女を護送すれば城も手薄……
ゴト

本人が望むならひきとめることはできますまい……
ガタ

イエルファン

どうだライ殿は?

………剣のあつかいはまだまだですが…体の動かし方は心得ております
思いきりもいい…長ずればよい使い手になりましょう

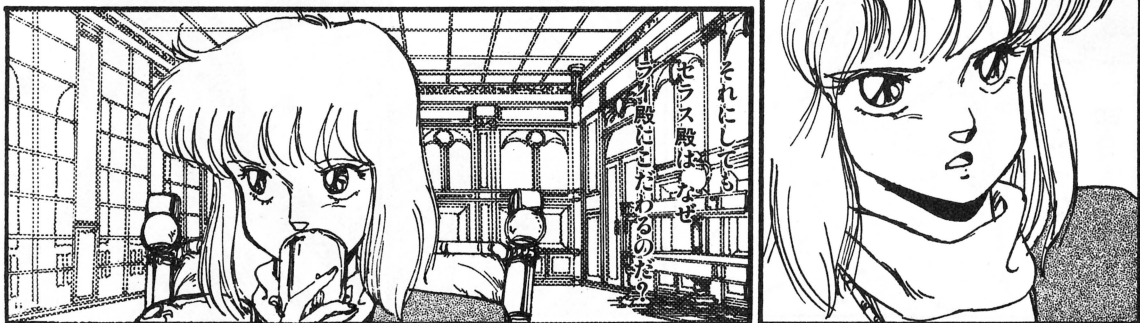
ふむ…

いずれにしても
レイダル伯が
エルギーザの
魔法使いを
雇い入れたというのは
確かなようです
やはり……では
ここ一連の事件も――

他に考え
られません
…………

単刀直入に
おたずねする……
ライ殿は
異端か？
わかりません
…………
しかし
あの者には……

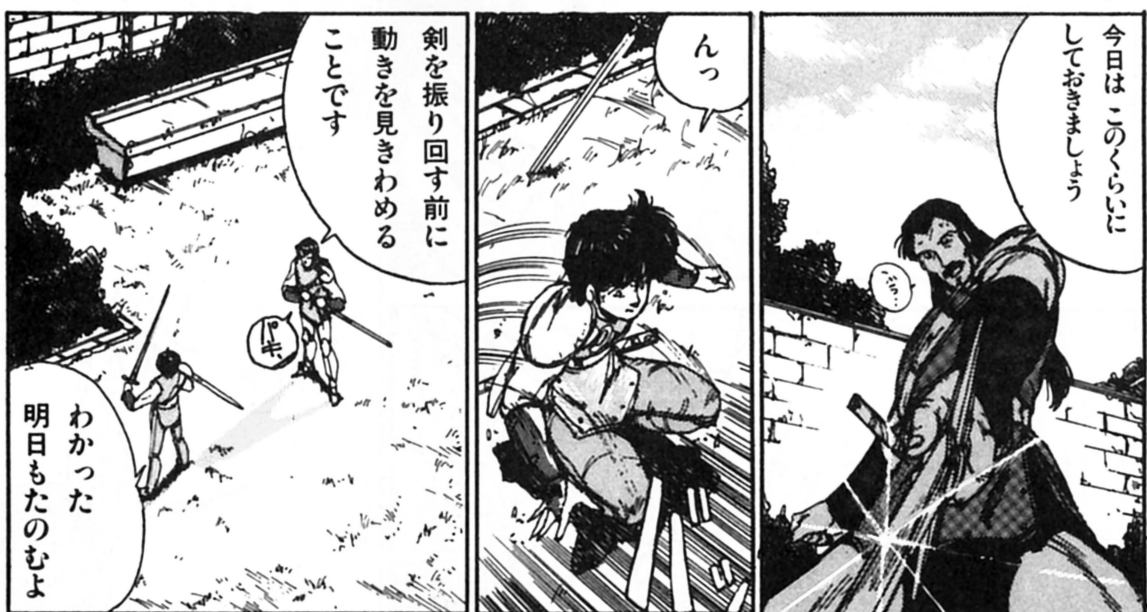
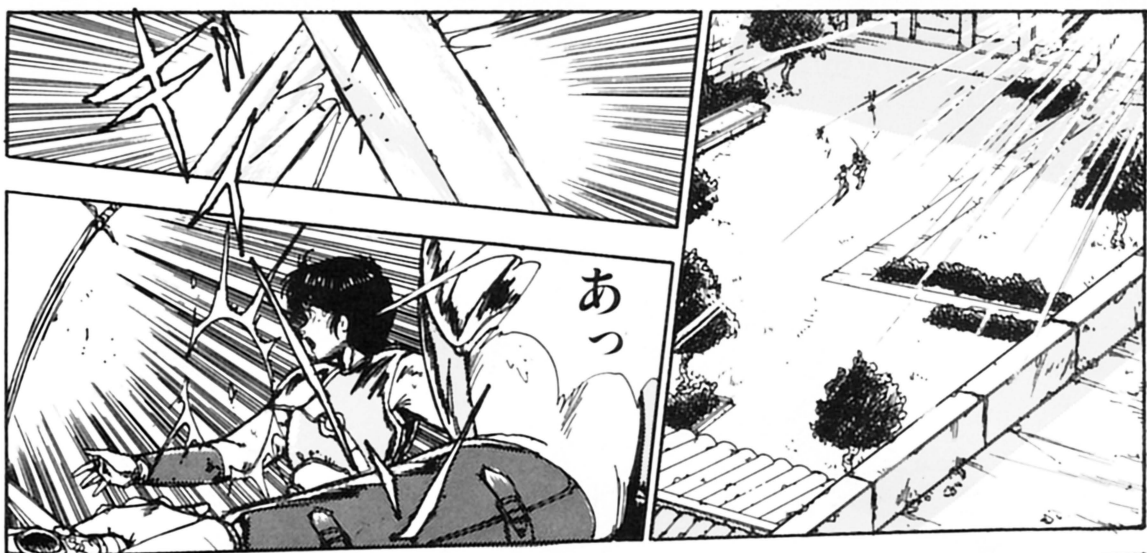
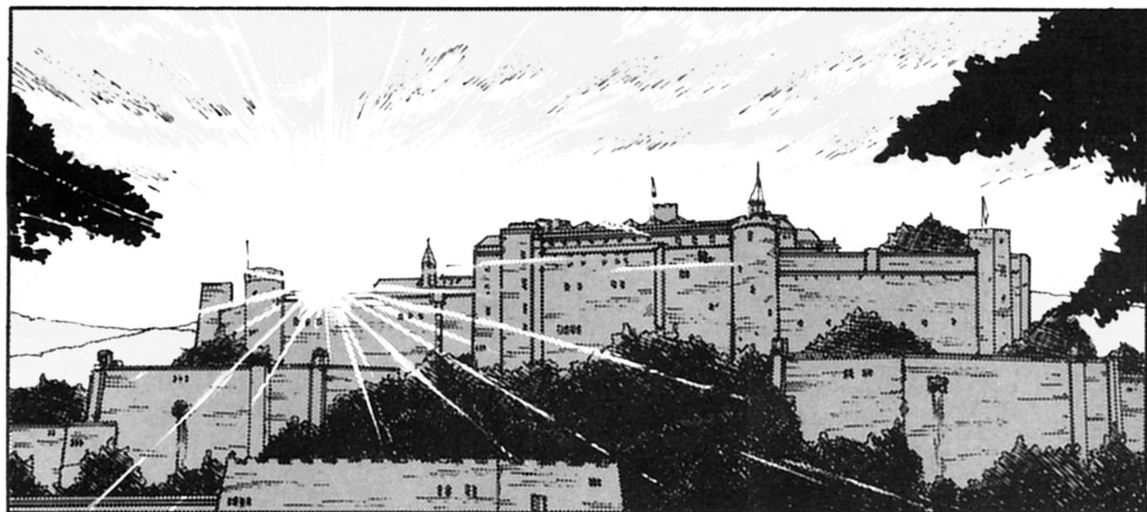
なにかがあります！
私はそれを
つきとめたい!!

ライ殿は魔法を
使ったのではないと
いうのか……
とすれば
何者なのだ？

それにしても
ゼラス殿は
なぜ
ライ殿にこだわるのだ？

ぐっ
うあっ!!

今日は このくらいにしておきましょう

んっ

剣を振り回す前に動きを見きわめることです
わかった明日もたのむよ

オルセナの夜明けに響きわたる剣の音。どんな1日がはじまるのか？

神聖記ヴァグランツ
Vagrants
SECT:3 王都or神殿?
story:ヴォクソール・プロ
art:麻宮騎亜

©(株)ナムコ
GAME MAP 3
海に浮かんだ平和な島々を、宿敵プーカ&ファイガーから守るのだ！　モリをかましてプクプクポン、ドリルでひび割れ・島クズシ。ファイガーの火なんかコワくない、まとめて海に落としちゃえ！
痛快島クズシゲーム・『ディグダグII』の登場だ。
N
①ー④、②ー⑤、③ー⑥の間にヒビを入れる。③ー⑥のスジで敵を集めて、スキを見て逃げ、①ー⑦で閉じる。その前に余裕があれば、カドを小さくくずしてスイカを取ろう。(7面・全滅で2万点)
A
まず逃げながら島を小さくくずして、スイカを出してしまおう。それを取ったら、①ー②、③ー④とヒビを入れて集め、④ー⑤でトドメ！（6面・全滅で4000点）
M
Ⓐ－Ⓑとヒビを入れて敵をさそってから、①ー②、③ー④とヒビを入れにいく。④ーⒸで下の部分を落としておくのがベター。①ー⑤でまとめてサヨウナラ！（16面・全滅で3万点）
C
まず①ー②にヒビを入れて、その上で敵をぜんぶ集める。スキを見て④ー③ー⑤にヒビを入れ(③から上下に！)、①ー②にもどってきて、敵を集めなおし、⑦ー⑥ー⑧だ！（19面・全滅で3万点）
O
①ー②ー③とヒビを横一列につなげて、島のまわりを回って敵を誘導する。とどめは①ー④か①ー⑤だけど、全滅はほとんど神ワザ！　上の方法で少しでも多くやっつけたら、あとは適当にやって下され。(14面・全滅で5万点)

IDOL DATA BANK
Yoko Minamino
PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING by YOKO TAKAHASHI
HAIR & MAKE UP by KATSUYOSHI HAYASHI(N.Y.PROJECT)

MSX

グーニーズ体験ははやい方がいい。

好評発売中

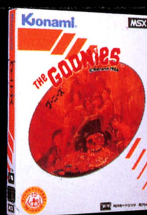
話題の映画がゲームになった。

グーニーズ

海賊たちと悪党フラッテリー一家に捕えられた7人のグーニーズを救い出す。映画の面白さが、そのままTVゲームに。慎重に、大胆に、本格的なアドベンチャーゲームださあー、Let's Go!!

¥4,800

ファミ・コン用のゲームソフトもあります　¥4,900

AMBLIN ENTERTAINMENT

この迫力さすがコナミ・スポーツの実力。

好評発売中　¥4,800

コナミのサッカー

思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート。自慢のファインプレイを思う存分に発揮できる待望のサッカーが誕生だ。スタジアムの歓声が熱い。

断然のオモシロサもう使うしかない。

好評発売中　¥4,800

ゲームを10倍たのしむカートリッジ

コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断やコマおくり、ポーズ機能など、10パターンの操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」。ゲームフリーク必携です。●スロー動作●ランキング表示●TV調整パターン表示●プレーヤー数変更●ステージ数設定●ハイスコアのセーブ●コマおくり機能●ゲーム中断機能●ポーズ機能●画面ライブラリー

※このカートリッジは、コナミのゲーム専用です。※2スロット仕様のMSXパソコンでお楽しみください。※1スロットのMSXの時は、スロット拡張ユニットをご使用ください。

コスロットゲームでオリジナルグッズをもらおう!!

いま、コナミの新製品(1月以降発売)を買うと、その場で当るスピードくじ〈コスロットゲーム〉がついてきます。ラッキーKIDが出れば大当り。もれなく、素敵なオリジナルグッズをプレゼントします。もし、リンゴがでてもガッカリすることはありません。集めたリンゴの数にあわせて希望のグッズがもらえるダブルチャンス。詳しくは〈コスロットゲーム〉の裏面を見てください。

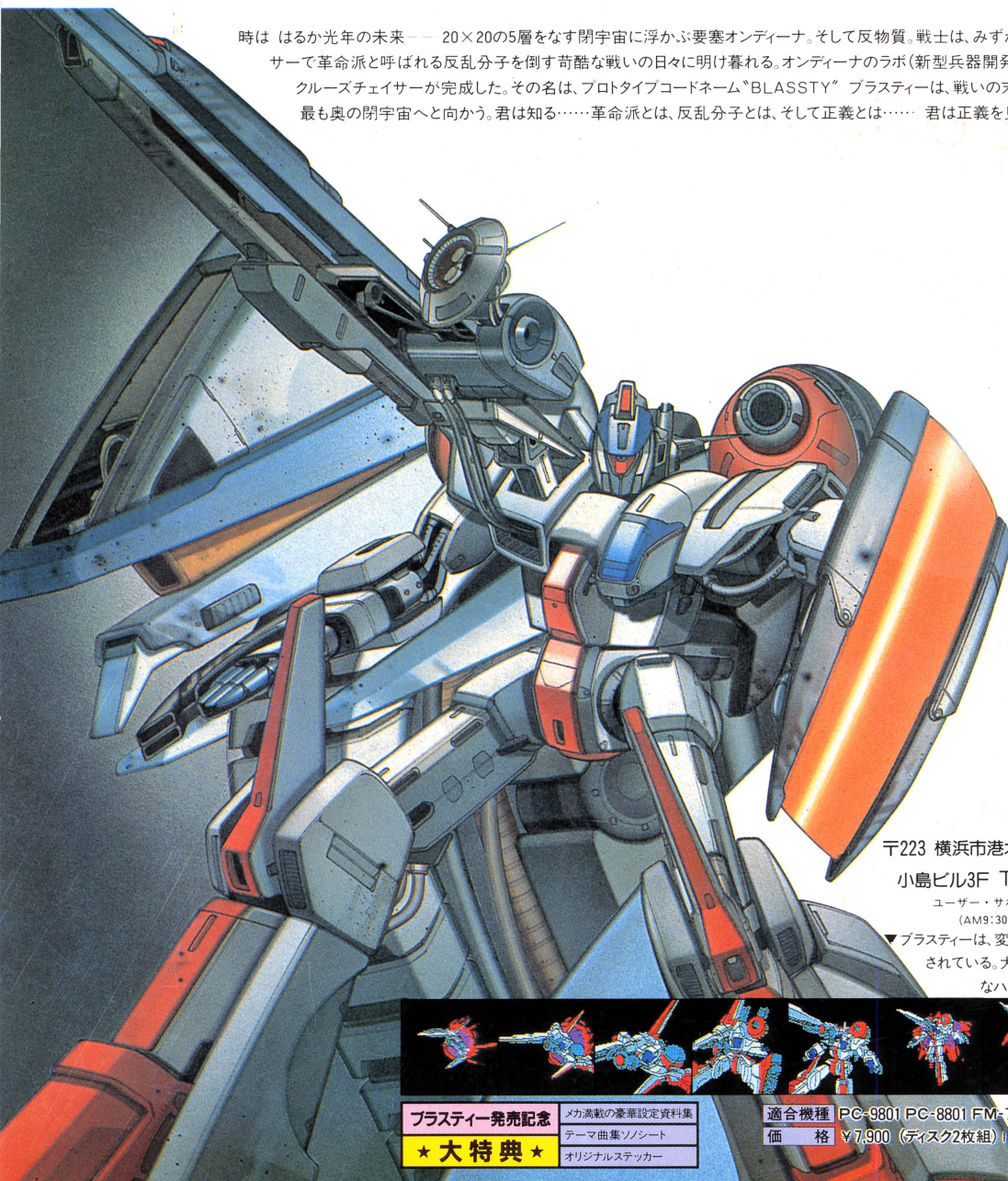
★通信販売ができます。
●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は　TEL 03-262-9110

始動開始

CRUISE CHASER BLASSTY

クルーズ チェイサー ブラスティー

1986年 君の部屋はコスモになる

T4911397704388

©Kadokawashoten 1986
凸版印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌13977―4

発行所 角川書店
☎03-238-8523（販売部）